





ALPHA



ETTEILLA,

OU

MANIERE  
DE SERECREER  
AVEC UN JEU DE CARTES.

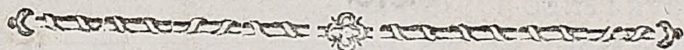
PAR M. \*\*\*



A AMSTERDAM,

*Et se trouve A PARIS,*

Chez LESCLAPART, Libraire, Quai de  
Gévres.



M. D C C L X X.



---

## AVERTISSEMENT.

L'AUTEUR, pour éviter les copies qui d'ordinaire, par l'empressement de ceux qui les font, sont remplies de fautes, ce qui porteroit un dérangement total dans son amusement, avertit les Curieux en ce genre, qu'il ne s'en vendra point un exemplaire, qu'il ne soit en tout semblable à celui-ci.

*Le Prix du Volume est de 3 livres.*

*Le Prix du Jeu, 1 livre, 10 sols.*

*L'on peut s'en passer, mais il donne la facilité d'apprendre promptement. . .*







## L E C T E U R.

**L'**A M U S E M E N T que je vous offre est ; sans contredit , le tombeau de l'ennui , l'ame de la réflexion , le pere des conseils , le plaisir de la société ; & si vous réfléchissez , vous trouverez , je crois , peu de jeux où l'esprit ait plus à se développer , & à se récréer , que dans celui-ci. En effet , êtes - vous dans l'attente d'une visite , dans l'espérance de vous marier , d'avoir un Amant , une Maîtresse ? vous consultez vos Cartes. Le tems de l'ennui se passe sans mauvaise humeur , ni sans courir le risque de perdre votre argent à des Jeux de hasard.

Mais, Lecteur, beaucoup de vous ne me le passeroient pas , si je ne vous assurois que ce Jeu n'est qu'un amusement frivole , tels que les Oracles des Sybilles , & tous les autres livres de ce genre , où , par quelque moyen qu'on puisse employer , on croit pouvoir s'instruire du passé , ou percer dans l'avenir. J'ai cru que , comme on ne croit jamais moins aux Sorciers , de quelque genre qu'ils



soient , que , lorsqu'on l'est un peu soi-même , le plus sage parti que l'on puisse prendre pour montrer combien , par exemple , on doit avoir peu de confiance aux gens qui se mêlent de tirer les Cartes , étoit de mettre tous ceux qui savent seulement lire , & qui peuvent faire quelques combinaisons , en état de les tirer eux-mêmes. Ils en verront mieux combien peu l'on doit compter sur leurs résultats , & toute la stupidité qu'il y a à s'y arrêter. Ce n'est point que quelquefois , le hasard n'amène des prédictions singulieres ; mais on n'en doit pas oublier davantage , que ce n'est qu'à ce hasard qu'on les doit ; & que le comble de la sottise seroit de régler d'après , sa conduite ou ses opinions ; & qu'enfin , ce n'est point une superstition , mais un amusement qu'on doit se faire de ce Jeu. Mon dessein en écrivant ce livre , n'a été que d'empêcher bien des personnes d'être la dupe d'eux-mêmes , & de ces Fripons que nous appellons *Devins*. Amusez-vous donc de ma science , ami Lecteur ; mais quand vous la posséderez comme moi , ayez le bon esprit de ne vous pas croire plus Sorcier que moi-même qui , en vérité , suis bien loin de me flatter d'en être un.

Néanmoins , Lecteur , que la vérité que



5  
je dépeins ne vous fasse point présumer que  
je suis plutôt Théoricien, que Praticien ;  
j'ose avouer que depuis 16 ans j'ai été le maî-  
tre de ceux & de celles qui ont fait le plus  
de bruit en ce genre ; mais plusieurs me re-  
connoîtront : je commence.





---

## R E M A R Q U E.

**L**A Carte sur son Affiette , s'entend telle qu'on la doit tenir pour jouer.

Lorsqu'il sera un R de cette forme , il signifiera Renverser , c'est-à-dite , la Carte du haut-en-bas.

Le Nom d'une Carte & d'un N°. est la premiere signification.

Le Surnom, *id.* est la seconde signification.

Le Coup est l'explication entiere de la rangée qui est sur la Table.

Le Contre-Coup est d'une rangée de Cartes à l'autre , & quelquefois dans la même rangée.

L'Ensemble est d'expliquer plusieurs Rois, Dames, Valets, Neuf, &c.

Le Rencontre est deux Numeros qui peuvent se joindre ensemble comme le 14 & le 17, &c.

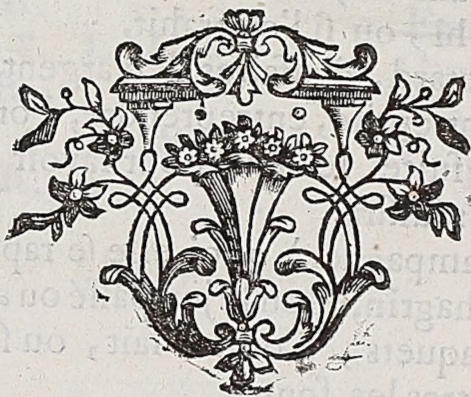
Le Relevé est de prendre une Carte à droite , & la faire tomber sur celle à gauche.

Le Néant est une chose qui n'est pas , ou qui s'en va du Jeu

cette premiere explication ne peut,



Lecteur ; Être bien claire pour vous ;  
 si vous n'avez lu mon Livre avec un  
 peu de tranquillité ; mon Amusement  
 est facile à apprendre , mais je dois  
 vous dire par comparaison , que vous sau-  
 riez peu de Latin , si vous ne vous donniez  
 que la peine de lire un Dictionnaire ; c'est  
 pourquoi pour entendre mon Jeu avec fa-  
 cilité , je vous invite à poser vos Cartes  
 écrites sur la Table , telles que vous le ver-  
 rez dans mes Coups , & les combiner en  
 suivant la maniere que je vous trace.





*Réflexions pour le Sous-entendre des Significations.*

- N<sup>o</sup>. 1. Le Etteilla vous-mêmes, cette Carte doit être toute blanche.  
 2. Un Particulier intéressé dans votre vie.  
 R. La même signification.  
 3. Une Femme... *id.*  
 R. . . . . *id.*  
 4. Militaire, Général, ou Soldat, &c.  
 R. Domestique, non Artiste & Artisan.  
 5. Lettres, l'on verra si c'est passé, présent, ou avenir.  
 R. Billet, si on l'écrit ou reçoit.  
 6. Or, monnoie.  
 R. Trahison, l'on verra si l'on est trahi, ou si l'on trahit.  
 7. Retard, d'affaires, d'argent.  
 R. Entreprise, entreprendre, l'on consulte le Jeu pour savoir si l'on réussira.  
 8. Campagne, à quoi elle se rapporte.  
 R. Chagrin, selon le jeu passé ou avenir.  
 9. Caquets, si on les fait, ou si d'autres les font.  
 R. Naissance, l'on verra pour qui, ou bien où l'on est né.

*Tout ne peut se voir qu'en bien consultant les coups.*

*Delectamentum*



*Delectamentum jucundius quam uilius.*

Le N <sup>o</sup> . 1.	le Etteilla.
Le N <sup>o</sup> . 2.	Le Roi de Carreau sur son As- fiette, signifie un Homme. Renversé, c'est un autre Homme.
Le N <sup>o</sup> . 3.	La Dame est une Femme. R. . . . . une autre Femme.
Le N <sup>o</sup> . 4.	Le Valet . . . Militaire. R. . . . . Domestique.
Le N <sup>o</sup> . 5.	L'As . . . une Lettre. R. . . . . Billet.
Le N <sup>o</sup> . 6.	Le Dix . . . Or. R. . . . . Trahison.
Le N <sup>o</sup> . 7.	Le Neuf . . . Retard. R. . . . . Entreprise.
Le N <sup>o</sup> . 8.	Le Huit . . . Campagne. R. . . . . Chagrin.
Le N <sup>o</sup> . 9.	Le Sept . . . Caquets. R. . . . . Naissance.





Les N<sup>o</sup>. 10, 11, 12 & 15 font quatre Particuliers.

R. *id.*

L'As de Cœur n'a point de N<sup>o</sup>. mais dit que la Personne est laborieuse.

R. Table extraordinaire du Manger en cérémonie, chez soi, ou hors de chez soi.

13. Ville, c'est-à-dire, Ville où l'on est.

R. Héritage, l'on peut hériter sans avoir de parens riches, & cela, par des amis, des connoissances, ou par enchaînement.

14. Victoire, sur ce qui se rapporte au Coup ou Contre-coup, &c.

R. Ennui d'attendre, ou d'être seul, ou de n'avoir rien à faire.

16. Penser, à quelque chose.

R. Desir, désiré, une réussite, de l'argent, &c.

*Il faut, Lecteur, dériver toutes les Significations, comme vous voyez, à ennui, ennuyé d'attendre, d'être en campagne, à la ville, &c.*



Le n <sup>o</sup> .	10.	Le Roi de cœur	Homme blond.
R.	.	<i>id.</i>	chatain blond.
Le n <sup>o</sup> .	11.	La Dame	Femme blonde.
R.	.	<i>id.</i>	chataine blonde
Le n <sup>o</sup> .	12.	Le Valet	Garçon blond.
R.	.	<i>id.</i>	chatain blond.
L'As	n'a point de n <sup>o</sup> .		Mars.
R.	.	.	Table extraor- dinaire.
Le n <sup>o</sup> .	13.	Le Dix	ville.
R.	.	.	Héritage.
Le n <sup>o</sup> .	14.	Le Neuf	victoire.
R.	.	.	Ennui.
Le n <sup>o</sup> .	15.	Le Huit	Fille blonde.
R.	.	<i>id.</i>	chataine blonde
Le n <sup>o</sup> .	16.	Le Sept	La Pensée.
R.	.	.	Désir.





Le N°. 17. Homme de Robe, tout ce qui y a rapport, non ces gens à intrigues du Palais qui n'ont aucune qualité.

R. Homme veuf. } Gens dont leurs

18. Femme veuve. } époux sont morts.

R. Femme du monde, vous regarderez si c'est présent, passé, ou avenir.

19. Ambassadeurs, Envoyés.

R. Espion, bien des gens le font eux-mêmes par leur imprudence ou leur trop de paroles.

L'As, Vénus, la personne aime les plaisirs. C'est encore une suspicion pour le manque de chasteté, quoique l'on puisse être amoureux & être chaste.

R. Grossesse, l'on verra de qui, & de quel enfant, le passé, le présent, & l'avenir.

20. Pleurs, pour qui.

R. Pertes, d'argent, de procès, &c.

Le Neuf. Ecclésiastiques, cette Carte est la mieux combinée de mon Jeu: car il foule la mort aux pieds, comme la méprisant, & étant déjà mort au monde, c'est-à-dire aux plaisirs.

R. Saturne qui signifie mortalité de ce qui tombe sur elle.

21. Maladies d'esprit, de corps, de bourse, &c,

R. Religieuse, femme cloîtrée.

22. Espérance, de ce qui se présente.

R. Amitié, l'on voit pour qui, ou pour-quoi.



Le n <sup>o</sup> .	17.	Le Roi de Pic	Homme de robe.
R.	.	.	Homme veuf.
Le n <sup>o</sup> .	18.	La Dame	Femme veuve.
R.	.	.	Femme du monde
Le n <sup>o</sup> .	19.	Le Valet	Envoyé.
R.	.	.	Espion.
L'as	n'a point de N <sup>o</sup> .	vénus.	
R.	.	.	Grossesse.
Le n <sup>o</sup> .	20.	Le Dix	pleurs.
R.	.	.	Pertes.
Le Neuf n'a point de No.		Ecclésiastique.	
R.	.	.	saturne.
Le n <sup>o</sup> .	21	Le Huit	maladie.
R.	.	.	Religieuse.
Le n <sup>o</sup> .	22.	Le Sept	Espérance.
R.	.	.	Amitié.





Les N<sup>o</sup>. 23 ; 24 , 25 , 29.

Comme au Cœur, différens  
Particuliers.

L'As. Bourse d'argent ; c'est-à-  
dire beaucoup d'argent.

R. Noblesse, l'on verra pour  
qui.

27. Maison où l'on existe.

R. Amant, amoureux.

28. Effet, comme Bijoux, meu-  
bles, habillements.

R. Un Présent, l'on verra si  
on le reçoit, ou si on  
le donne, & de qui c'est.

30. Argent monnoyé.

R. Embarras d'affaires, d'ar-  
gent, d'occupation, d'en-  
fans, de ménage, &c.

*Il faut bien réfléchir avant de ju-  
ger vos coups.*





- Le n<sup>o</sup>. 23. Le Roi de Tréfle Homme brun.  
 R. . . . . *id.* Chatain brun.  
 Le n<sup>o</sup>. 24. La Dame Femme brune.  
 R. . . . . *id.* Chataine brune.  
 Le n<sup>o</sup>. 25. Le Valet Garçon brun.  
 R. . . . . *id.* Chatain brun.  
 Le n<sup>o</sup>. 26. L'As Bourse d'argent.  
 R. . . . . Noblesse.  
 Le n<sup>o</sup>. 27. Le Dix Maison.  
 R. . . . . Amant.  
 Le n<sup>o</sup>. 28. Le Neuf Effet.  
 R. . . . . Un Présent.  
 Le n<sup>o</sup>. 29. Le Huit Fille brune.  
 R. . . . . Fille chataine brune.  
 Le n<sup>o</sup>. 30. Le Sept Argent.  
 R. . . . . Embarras.





## Le N°:

2. Fidélité ; soit dans l'amour ; soit dans le secret, dans les affaires, dans les biens, dans le Service
3. Air, un des Elémens, l'on verra s'ils sont bons pour la personne, je dis bons, outre le bien ordinaire ; car sans un des quatre, nous mourrions, le feu ne provient point seulement du bois.
4. Fierté, l'on verra qui l'est.
5. Solitude, l'on verra si on l'aime, ou si l'on y est contraint par l'abandon de la Société.
6. L'Eau, Elément.
7. Pauvreté, selon son état.
8. Richesses, suivant son état.
9. Le Présent, tems existant.
10. Remarque, comme Bouton, couture, petite vérolle.
11. Inconstance, soit par caprice, ou par foiblesse suivant le Jeu. ,
12. Générosité, de rendre service, donner son bien à tems, ou à contre-tems.
13. Envieux, qui l'est, de qui, & de quoi.
14. Curiosité, vouloir tout savoir.
15. Fleurs, si on les aime, ou si on les hait, si l'on en a reçues en présent.



*Les noms de vos Numeros.*

N <sup>o</sup> .	1.	ne dit rien ici.
N <sup>o</sup> .	2.	Fidélité.
N <sup>o</sup> .	3.	L'Air.
N <sup>o</sup> .	4.	Fierté.
N <sup>o</sup> .	5.	Solitude.
N <sup>o</sup> .	6.	L'Eau.
N <sup>o</sup> .	7.	Pauvreté.
N <sup>o</sup> .	8.	Riches.
N <sup>o</sup> .	9.	Le Présent.
N <sup>o</sup> .	10.	Remarque dans la Figure.
N <sup>o</sup> .	11.	Inconstance.
N <sup>o</sup> .	12.	Générosité.
N <sup>o</sup> .	13.	Envieux.
N <sup>o</sup> .	14.	Curiosité.
N <sup>o</sup> .	15.	Fleurs.





- N<sup>o</sup>. 16. Cœur , l'on verra s'il est bon,  
grand , médiocre , mauvais,  
pour qui il est.
17. Sciences , l'on verra si on les  
aime , si on les exerce.
18. Vie , l'on verra si elle est bonne  
ou mauvaise.
19. Compagnie , l'on verra de quelle  
espèce.
20. Jalousie , touchant quel sujet,  
si elle est bien fondée.
21. Prudence , en quoi.
22. Force , d'esprit , d'amour , &c.
23. Moins , dans l'argent , les af-  
faires , ou la prison sera moins  
que l'on ne pense.
24. Bavard , trop parler.
25. Esprit , grand , fort ou foible.
26. Orphelin , de pere ou de mere,  
ou des deux.
27. Avenir , tems qui viendra.
28. Indiscrétion , de secret , de vice ,  
de bonté , de table.
29. Art , Arriste.
30. Haine , l'on en veut , ou vous  
en voulez , fuyant le Jeu.





N <sup>o</sup> .	16.	Cœur.
N <sup>o</sup> .	17.	Science.
N <sup>o</sup> .	18.	Vie.
N <sup>o</sup> .	19.	Compagnie.
N <sup>o</sup> .	20.	Jalousie.
N <sup>o</sup> .	21.	Prudence.
N <sup>o</sup> .	22.	Force.
N <sup>o</sup> .	23.	Moins.
N <sup>o</sup> .	24.	Bavard.
N <sup>o</sup> .	25.	Esprit.
N <sup>o</sup> .	26.	Orphelin.
N <sup>o</sup> .	27.	L'Avenir.
N <sup>o</sup> .	28.	Indiscrétion.
N <sup>o</sup> .	29.	Art.
N <sup>o</sup> .	30.	Haîne.





Les N<sup>o</sup>. 2 ; 3 , 4 , 5 , 10 , 11 , 12 , &

15. Sont tous parens, l'on compte à mesure & pour qui ils sont.

6. Commencement d'un procès, d'une affaire, d'un établissement.

7. Avantage dans une affaire , &c.

8. Fin , de procès, de chagrin.

9. Bon , chose bonne à terminer , à arranger , à entreprendre.

13. Mariage forcé par les Parens, par état , par disette, &c.

14. Empêchement dans une affaire , dans une attente, dans un présent; je ne mets pas à tout , &c. mais vous le supposerez en réfléchissant que si bon , &c. vient il fait valoir toutes les significations sur qui il tombe; si c'étoit sur Mauvais, je dirois, selon le Coup du Jeu, votre affaire est bonne, mais deviendra mauvaise ; si au contraire le Mauvais tomboit sur Bon, je dirois , votre affaire est mauvaise , mais elle deviendra bonne.



*Noms des Numeros renversés.*

N <sup>o</sup> .	1.	n'a point ici de signification.
N <sup>o</sup> .	2.	Pere.
N <sup>o</sup> .	3.	Mere.
N <sup>o</sup> .	4.	Parent.
N <sup>o</sup> .	5.	Beau-Pere.
N <sup>o</sup> .	6.	Commencement.
N <sup>o</sup> .	7.	Avantage.
N <sup>o</sup> .	8.	Fin.
N <sup>o</sup> .	9.	Bon.
N <sup>o</sup> .	10.	Tuteur.
N <sup>o</sup> .	11.	Belle-Mere.
N <sup>o</sup> .	12.	Enfant.
N <sup>o</sup> .	13.	Mariage forcé.
N <sup>o</sup> .	14.	Empêchement.
N <sup>o</sup> .	15.	Sœur.





- 16. Hypocrisie , jouant la dévotion ;  
ou la probité à son profit.
- 17. Foiblesse de bravoure , marque  
l'homme efféminé.
- 18. Avarice , d'argent , de travail , &c.
- 19. Rapt , enlèvement.
- 20. Feu , Elément.
- 21. Ambition , de Bien , de gloire , &c.
- 22. Indécision , ne savoir quel parti  
prendre , vous consulterez le Jeu.
- 23 & 24. Homme & Femme mariés.
- 25. Frere , l'on verra comme aux au-  
tres parens , à qui est ce frere.
- 26. Rancune , ne pas pardonner.
- 27. Le passé , temps qui a été.
- 28. Jeu , Joueur , homme paresseux ;  
qui croit posséder toutes les dou-  
ceurs de la vie en jouant.
- 29. Eloignement , l'on verra s'il est for-  
cé , ou de bonne volonté , ou  
exil.
- 30. La Terre , Elément.





N <sup>o</sup> .	16.	Hypocrisie.
N <sup>o</sup> .	17.	Foiblesse de <u>Brayoure</u> .
N <sup>o</sup> .	18.	Avarice.
N <sup>o</sup> .	19.	Rapt.
N <sup>o</sup> .	20.	Le Feu.
N <sup>o</sup> .	21.	Ambition.
N <sup>o</sup> .	22.	Indécision.
N <sup>o</sup> .	23.	Epoux.
N <sup>o</sup> .	24.	Epouse.
N <sup>o</sup> .	25.	Frere.
N <sup>o</sup> .	26.	Rancune.
N <sup>o</sup> .	27.	Le Passé.
N <sup>o</sup> .	28.	Jeux.
N <sup>o</sup> .	29.	Eloignement.
N <sup>o</sup> .	30.	La Terre.





Bâtard , n'empêche point la probité , les sentimens.

Voleur , l'on verra de quoi , & s'il est mal accompagné.

Vie extraordinaire , en bien , ou en mal , selon le Jeu.

Généalogie , l'on verra si elle est bonne ou mauvaise.

Cession , de tous chagrins , d'affaires , &c.

Désunion , d'amis , de société , de ménage.

Foi , promesse , bonne , ou mauvaise.

Le Temps , l'on verra à quoi on le passe.

Abus , touchant quoi.

Outrage , d'effets , ou de paroles.

Politiques , l'on verra si l'on est bon , mauvais , grand , &c.

Ivrognerie , Ivrogne , ils feront la réflexion eux-mêmes , ce sont des animaux que je déteste.

Irréligion , ce vice est encore plus grand.

Paix , doit s'entendre à plusieurs significations : celui qui tombe sur Paix , la va chercher & la demande ; Paix , après la dispute , si l'on aime la Paix , &c.





<i>Signification des</i>	<i>Numeros de Rencontre.</i>
N <sup>o</sup> . 1 & 30.	Bâtards.
2 & 29.	Voleur.
3 & 28.	Vie extraordinaire.
4 & 27.	Généalogie.
5 & 26.	Mauvais.
6 & 25.	Cession de tous chagrins.
7 & 24.	Désunion.
8 & 23.	Foi.
9 & 22.	Le Temps.
10 & 21.	Abus.
11 & 20.	Outrage.
12 & 19.	Politique.
13 & 18.	Ivrognerie.
14 & 17.	Irreligion.
15 & 16.	Paix.



Or sur vous , c'est-à-dire, que vous en avez  
dans vos poches.

Caractère , est-il bon , l'on verra sur qui il  
tombe , & l'on jugera que la personne a  
le caractère porté au bon ou au mauvais ,  
suivant le Jeu.

L'on vous attend , faut voir qui attend.

Pressant besoin , d'argent , &c.

Chûte , être tombé. Voyez grande , mau-  
vaïse , & , où.

Chasteté , l'on verra si cela est.

Sageſſe , dans ſes entreprises , dans ſa con-  
duite , &c.

Beaucoup d'affaires , d'argent.

Cloître , paſſé , ou avenir.

Plus , que l'on eſpere.

Superſtition ; croire , par exemple , que mon  
livre eſt ſurnaturel , ce qui n'eſt pas.

Méſiance , de l'avenir , d'être trompé.

Sincérité , parler vrai.

Déſeſpoir , il ne faut qu'un peu de patience :  
le bien & le mal ſe ſuccèdent , cela même  
ne peut être autrement ; rien n'étant parfait  
dans l'homme.

Dû , l'on nous doit.

Dertes , nous devons , peu , ou beaucoup ,  
ſuivant le Jeu.

*Vous mettrez des &c. à toutes les ſigni-  
fications , ſuivant l'exigeance des choſes.*



*Le Eueilla à côté toujours sur la gauche*

Du Roi de Carreau	Or sur vous.
De la Dame	Caractère.
Du Valet	On vous attend.
De l'As	Pressant Besoin.
Du Dix	Chûte.
Du Neuf	Chasteté.
Du Huit	Sagesse.
Du Sept	Beaucoup.

Du Roi de Cœur	Cloître.
De la Dame	Plus.
Du Valet	Superstition.
De l'As	Méfiance.
Du Dix	Sincérité.
Du Neuf	Désespoir.
Du Huit	Dû.
Du Sept	Dettes.



Innocent dans les fers , faut voir qui le retient.

Cocuage , à homme cocu, femme p. , femme cocuelle, homme libertin.

Mariage double , l'on a été, l'on est , ou l'on sera plusieurs fois marié.

Abandon , de soi , de ses biens , de ses enfans.

Inhumanité, être cruel.

Humanité, être humain.

Solitude , l'aimer , ou la haïr.

Procès , avec qui , sur quoi , si l'on gagnera.

Inimitié , ne dit pas haine , c'est le milieu.

Injustice, si l'on nous l'a faite, ou bien nous.

Flatterie , être flatteur, mal parler pour se bien faire venir.

Prison, lieu où l'on perd, en y entrant, la moitié de la vie , & où l'on a bien de la peine à conserver l'autre.

Grand , de cœur, d'ame.

Ingratitude , l'on voit qui est ingrat.

Foiblesse d'esprit, de bon cœur.

Imagination , s'imaginer des choses vagues & sensibles, se frapper l'idée.





*À côté.*

Du Roi de Pique	Innocent dans les fers.
De la Dame	Cocuage.
Du Valet	Mariage double.
De l'As	Abandon.
Du Dix	Inhumanité.
Du Neuf	Humanité.
Du Huit	Solitude.
Du Sept	Procès.

Du Roi de Trèfle	Inimitié.
De la Dame	Injustice.
Du Valet	Flatterie.
De l'As	Prison.
Du Dix	Grand.
Du Neuf	Ingratitude.
Du Huit	Foiblesse.
Du Sept	Imagination.

*L'on observera que toutes ces Cartes sur leurs Assiettes, ou renversées, auront les mêmes significations, étant, comme je dis, à côté du Etteilla.*



Grand Honneur ; suivant l'état de la personne.

Grand, pour parler ; dit négociation d'affaires, &c.

Maladies, qui se gagnent ; comme le scorbut, la petite vérole.

Loterie, l'on voit si l'on y gagnera, ou si l'on y met beaucoup, suivant le Jeu.

Repris de Justice, comment, ou dans le passé, dans l'avenir.

Bon Citoyen, être utile à sa Patrie en général, ou en particulier.

Revers, choses auxquelles l'on devroit souvent s'attendre, & auxquelles l'on ne pense point.

Intrigues, soit au bien, ou au mal.

Consultation pour affaires, &c.

Tromperie de femme, du côté des biens, de l'amour, de l'honneur, &c.

Dispute, avec qui.

Petite Réussite, sur quoi.

Nouvel Etat, quel il sera.

Grande Réussite, en quoi.

Mariage, on voit si c'est présent ou avenir.

Infirmité, de corps, d'esprit, d'affaires, &c.

Il est une autre manière de voir un Mariage ; c'est le Neuf de Pique sur son Assiette entre Garçon & Fille.



*Signification des Cartes ensemble sur  
leurs Affiettes.*

4	Rois	Grand Honneur.
4	Dames	Grand pour parler.
4	Valets	Maladie contagieuse.
4	As	Loterie.
4	Dix	Repris de Justice.
4	Neuf	Bon Citoyen.
4	Huit	Revers.
4	Sept	Intrigues.
3	Rois	Consultation.
3	Dames	Tromperie de femme.
3	Valets	Disputes.
3	As	Petite Réussite.
3	Dix	Nouvel Etat.
3	Neuf	Grande Réussite.
3	Huit	Mariage.
3	Sept	Infirmités.



Petit Conseil ; c'est-à-dire ; Conseil de  
peu d'esprit.

Ami, présent, avenir : Ami, ne dit pas  
Amant.

Inquiétudes, de quoi.

Duperie, comment, & de qui.

Changement de lieu, pour où aller, de  
conduite, de sentiment, de maison.

Petit Argent, peu.

Nouvelle connoissance, peu & bonne ; c'est  
un sentiment reçu.

Petite nouvelle, peu intéressante.

Subitement, affaires, procès à l'heure que  
l'on y pense le moins.

Mauvaise Société de femme ou d'homme.

Privation, d'argent, de biens, de liberté.

Deshonneur, on verra qui le causera.

Événement, l'on verra s'il est bon ou mau-  
vais.

Usure, Usurier ; ils n'acheteront point mon  
livre, mais tâcheront de l'emprunter.

Erreurs, de pensées, d'affaires.

Affreux Citoyen, méchant homme, sans  
nuelles mœurs.





2	Rois	Petit conseil.
2	Dames	amis.
2	Valets	Inquiétudes.
2	As	Duperies.
2	Dix	changement.
2	Neuf	Petit argent.
2	Huit	Nouvelle connoissance.
2	Sept	Petite nouvelle.

*Autre signification des Ensembles  
renversés.*

4	Rois	subitement.
4	Dames	Mauvaise société de femmes.
4	Valets	Privation.
4	As	Deshonneurs.
4	Dix	Evénements.
4	Neuf	Usure.
4	Huit	Erreur.
4	Sept	Affreux citoyen.



Commerce , homme de Commerce , bon Commerce , &c.

Gourmandise, Gourmand en bien ou en mal.

Paresse , homme tiède , affaire paresseuse , qui ne rapporte rien.

Libertinage , adonné indirectement à toutes débauches.

Manque , cette Carte fait périlcliter la bonne Carte sur laquelle elle tombe.

Imprudence , dans les affaires , dans les paroles.

Spéctacle , si l'on en est, y aller.

Joie , touchant le gain , les plaisirs , &c.

Projet , bâtir des pensées.

Ouvriers , Gens de métier , ouvrage.

Société , association.

Ennemi , affaire qui nous est onéreuse , est aussi un Ennemi muet.

Attente , languir dans l'attente de quelques affaires , d'argent , &c.

Profits , de quoi.

Traverses , dans les affaires , dans les entreprises.

Conduite , bonne , ou mauvaise , & en général comme à Gourmandise , réfléchir qu'une Carte qui paroît nous annoncer un mal , ne nous dénote souvent que du profit.



3	Rois	35	Commerce.
3	Dames		Gourmandise.
3	Valets		Paresse.
3	As		Libertinage.
3	Dix		Manque.
3	Neuf		Imprudence.
3	Huit		Spectacle.
3	Sept		Joie.
2	Rois		Projet.
2	Dames		Ouvrier.
2	Valets		Société.
2	As		Ennemi.
2	Dix		Attente.
2	Neuf		Profits.
2	Huit		Traverses.
2	Sept		Conduite.

---

Ce Jeu, selon moi, est très-amu-  
 fant ; est-on seul dans sa chambre ;  
 dans l'attente d'un Amoureux pour  
 dîner, l'on regarde s'il viendra ; est-  
 on en prison, dans cette situation,  
 j'ai eu recours à mon jeu qui m'a  
 empêché plus de mille fois de don-  
 ner au diable ceux qui en étoient  
 les auteurs.

J'AI cru devoir faire ces réflexions qui pourront vous faciliter à tirer les Cartes ; à présent venons à autres choses.

Voilà déjà 218 Significations , comme vous pouvez voir , dans 33 Cartes ; où sont mes Ecoliers qui n'ont jamais pu en retenir le quart , & qui malgré moi ne vouloient jamais se mettre dans l'esprit , qu'une Carte sur son Assiette ne pouvoit avoir la même signification que Renversée ?

Mais en voici bien une autre , quoique très-simple. Posez sur la table le sept de Pique , sur son Assiette , qui signifie Espérance ; faites tomber sur leurs assiettes, sur votre gauche, les 32 Cartes l'une après l'autre , vous trouverez 32 Espérances différentes ; faites-les passer ensuite renversées, en voilà encore 32 autres , pareille opération pour vos Numéros , fait 128 significations toutes différentes, qui multipliées par chaque Carte , en refaisant la même opération , vous annoncent 32 fois 128, qui font 4096 significations : mais au lieu d'avoir fait passer toutes ces Cartes à gauche, faites-les passer à droite ; c'est tout un autre changement ; car lorsque votre Espérance est tombée sur Amant, Amant tombe sur vos Espé-



rances; ce qui fait une grande différence; comme vous voyez: mais ce n'est pas toute Espérance, par contre-coup, sur 2 Cartes, sur 3, sur 10, &c, & après Espérance renversée qui dit Amitié, réfléchissez, mais sans vous casser la tête, amusez-vous; pour moi, preuve en main, je trouve 1 4 3 6 7 significations dans mon Jeu, par une semblable; ce que, comme moi, vous trouverez: quel aspect pour mes Ecoliers, & pour tous ces petits tireurs & tireuses de Cartes!

Voyons à présent comme on distingue les tems, soit de l'âge ou des affaires.

C'est une règle, il faut que ce soit dans un Coup de douze, & que le Etteilla vienne; lorsqu'il y est, vous prenez le deuxième Numero sur votre gauche qui est après lui sur son assiette, quand même il y auroit des Cartes renversées entre lui & ce premier Numero sur son assiette, comme j'ai dit; s'il n'en est point, vous retournerez à la droite, c'est-à-dire, en faisant la roue; supposons, pour exemple, qu'il se trouve après le Etteilla sur la gauche le Numero 11, vous direz 13 fois 11, dont vous prendrez le quart qui est 35 . . . . 9.

Vous voulez savoir quel âge aura le Mari que vous épouserez; vous ne direz pas, en prenant le quart susdit, il aura 35 mois, 2 jours, 6 heures; mais vous direz, comme

plus sensible, il aura 35 ans, 9 mois: si c'étoit pour un procès, vous ne diriez pas, il finira dans 35 ans, 9 mois; mais dans 35 mois, 2 jours, 6 heures, ou dans 35 jours 18 heures. Vous allez peut-être dire qu'il y a des procès qui durent ce tems de 35 ans, 9 mois; cela n'est pas ordinaire; mais, pour empêcher qu'ils durent tant, ne plaidez point.

Vous devez donc toujours prendre le quart sensible: si vous ignorez entierement le tems des âges ou des affaires, vous vous en tiendrez à attendre tous les quarts l'un après l'autre: souvenez-vous, mille ans & plus sont des décrets adorables & respectables; mais si je ne vous disois point les Numéros qui comptent, vous seriez encore moins avancé. Les voici.

Numeros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 & 17 pour les femmes. Et de plus pour les hommes 18, 19, 20 & 21. Tous les autres ne comptent qu'après coup. Les enfans ne commencent à compter les tems qu'à 13 ans passés; à 68 ans 3 mois, les hommes ne comptent plus; les femmes ne comptent que jusqu'à 55 ans 3 mois: si vous vouliez obséder mon Jeu, vous ne vous amuseriez point: j'ai fait là-dessus en mon particulier mes réflexions.

Il est encore une observation pour les



tems : si vous dites 13 fois 5 font 65 , le quart, supposons, des années est 16 ans & 3 mois ; dites à présent, 13 fois 6 font 78 ; le quart est 19 années 6 mois : de 16 ans & 3 mois, à 19 années 6 mois, c'est un espace de 39 mois que vous ne pourriez voir: alors vous prendrez dans les Numeros qui ne comptent point, celui qui viendra en suivant, celui que vous venez d'employer toujours sur son assiette, & vous en prendrez le quart que je suppose être le Numero 29; vous direz, le quart de 29 est 7 mois ; car observez que ces numeros que je n'emploie qu'en 2<sup>e</sup>. font toujours des mois ; il reste 1 mois qui fait 30 jours ; car tous mes mois font de 30 jours ; le quart de 30 jours est 7 jours 12 heures. Vous direz donc à la personne du Numero 13 fois 5, si les 2 Numeros se suivent tels que je les désigne, qu'elle est âgée de 16 ans, 10 mois, 7 jours, 12 heures.

Je vais présentement vous démontrer 4 Coups, qui en vous instruisant pour le Jeu, & la route que vous devez tenir pour vous amuser, vous apprendra en même tems l'abrégé de la vie d'une Dame. Je prends 33 Cartes, Rois, Dames, Valets, As, Dix, Neuf, Huit, Sept, & une Carte blanche des deux côtés.

Pour l'Etteilla, je mets sur une Carte blan-

che N<sup>o</sup>. 1, sur l'As de Carreau N<sup>o</sup>. 5, sur le 10 de Carreau N<sup>o</sup>. 6, sur le 8 de Carreau N<sup>o</sup>. 8, ainsi de tous les autres, mais particulièrement sur celles-ci pour connoître les hauts & les bas.

Pour vous, Lecteur, qui voulez vous amuser de mon Jeu, tracez sur chaque Carte vos numeros dans un coin en haut, & les premiers noms & surnoms de vos Cartes ; cela vous le rendra plus facile, jusqu'à ce que, comme moi, vous le sachiez par cœur.

Plus vous sentirez qu'il est un peu difficile, plus vous rendrez justice à mes combinaisons. Mais, plus vous le comprendrez, plus vous vous y amuserez. Je vous avoue que moi, qui ai été quelquefois fatigué de parler, j'avois une secrette joie de voir des Coups singuliers par leurs explications ; & j'ai vu quelquefois en rester un instant enthousiasmé ; mais je n'avois pas besoin de réflexions pour sentir combien le hasard entre dans les prédictions qu'elles semblent faire ; & dans leur justesse celle de toutes les vérités qu'en tirant les Cartes l'on doit le moins perdre de vue. c'est qu'il n'y a rien sur quoi l'on doive moins compter que sur les événemens qu'elles annoncent.

Ma maniere d'expliquer vous paroîtra bisarre ; mais la quintessence que je tire de toutes mes significations, fait un Jeu suivi, comme





*Coup de 12 blanc*

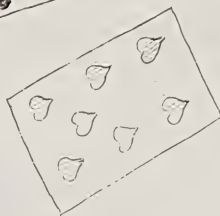
P 41



*reste du jeu*



13



14



comme vous le verrez , en réfléchissant.  
*Nota.* Que j'ai tiré les Cartes à des personnes très-éloignées , par correspondance de lettres , en m'envoyant le Coup d'écrit. Mêlez donc vos Cartes bien pêle - mêle du haut en bas sans les regarder , & coupez de telle main qu'il vous plaira , cette réserve n'étant faite que pour les mauvais Tireurs de Cartes , la pensée seule devant décider pour le Jeu: de même que l'on peut couper pour une personne absente.

Après avoir coupé , vous arrangerez 12 Cartes telles qu'elles viennent, une à une, à la file l'une de l'autre, comme vous les voyez dépeintes; retournez la treizième, & mettez celle de dessous le talon sur la table, qui est la quatorzième , telle que vous voyez par ce coup , auquel je reviens pour cette Dame que je vous ai dit ; observez que la première Carte se trouve vis-à-vis de vous , sur votre droite, & la dernière en suivant jusqu'à la fin , telles que vous les voyez numérotées dessous les Cartes ; car tel numero n'est mis que pour mieux m'expliquer , ou me faire entendre.

Voilà donc la forme que doit avoir le premier Coup que l'on appelle Coup de douze , car les deux du talon , malgré qu'elles parlent par leurs significations , elles ne comptent point dans le nombre.

Je reviens.

Cette Damè m'envoya chercher, & après le parlementage ordinaire, je pris mon Etteilla, que je mêlai bien du haut en bas, & après qu'elle eût coupé, je tirai ces 12 cartes sans figures; je ne manquai point de lui dire qu'elle étoit femme & non homme, telle qu'elle étoit pource lors travestie pour m'éprouver; observez que ce pareil coup de 12 sans nulle figure, ni le 8 de Trèfle, ni celui de Cœur, ont cette signification: si le 8 de Pique venoit renversé seul dans ce coup blanc, ce seroit une Religieuse déguisée; si le 9 de Pique sur son assiette venoit seul, ce seroit un Ecclésiastique déguisé.

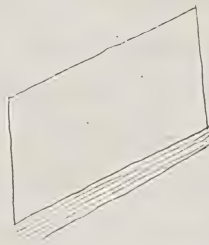
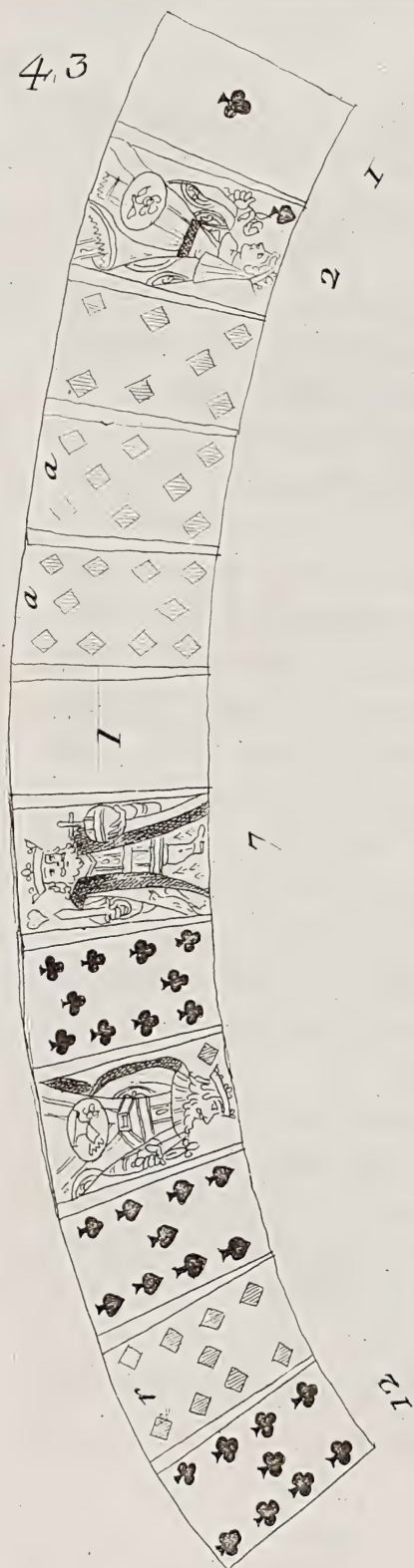
Si tous les deux venoient dans pareils Coups, poser en signifiant figure, cela briseroit la signification du déguisement, & vous expliqueriez le Coup; Amant est aussi une figure de même que Beau-pere, le Etteilla venant ou ne venant point, ne dérange rien, elle est d'elle-même Carte blanche: je dis donc que ce Coup venant, toute carte blanche annonce déguisement, rien autre; car aussitôt l'on refait ce Coup de 12, ce que je refis effectivement tel que le voici, & que je combinai, examinai, qu'après avoir remarqué mon Coup de toute manière, je retiens ce qui est le plus intéressant



2  
1  
9

*Coup de 12*

P. 4, 3



*reste du jeu*



13



14



en moi-même , & je l'explique ; mais je reviens à la règle ordinaire.

L'As de Tréfle tel qu'il est placé , ainsi de tous les autres tels que vous les voyez.

L'As de Tréfle signifie Noble , pour qui ? pour la Dame de Pique , qui , comme première figure , venant en ce Coup de douze , dénote la personne pour qui l'on tire les Cartes. Si vous les tiriez pour un homme , vous regarderiez la figure en homme qui paroîtroit la première ; si le Etteilla paroîsoit le premier , vous regarderiez la figure suivante de son sexe , pour savoir s'il est brun ou blond ; mais vous reviendriez sur le champ au Etteilla , comme je le fis. La Dame de Pique sur qui l'As de Tréfle tombe , nous dit : La Noblesse a donc été trouver la Dame de Pique , oui ; en conséquence je dis que la Dame de Pique ou ses Ancêtres n'ont point acheté la Noblesse , mais qu'ils l'ont gagnée , puisque la Noblesse les a été chercher.

Le numero 26 de l'As de Tréfle signifie Rancune , sur quoi ? sur le numero 18 suivant , qui signifie Avarice ; Rancune sur l'Avarice , Avarice , de quoi ? du Numero 9 , qui signifie Bon ; Rancune de l'Avarice du Bon , je dis que vous êtes rancuneuse contre les Avaricieux , de faire le bien ; voilà généralement comme tout se doit dériver. Si

la premiere Carte suffit, ou pour mieux dire, explique une chose nette, vous n'allez pas à une deuxième; au contraire, vous irez jusques dans le deuxième Coup, savoir la terminaison de la premiere signification, je suppose, si vous ne la trouviez pas définie dans la Rangée, ou le Coup, & que l'article fût conséquent pour vous.

Je dis donc que la Dame de Pique est noble, mais en même tems je la trouve Fille ou Femme du monde; je la fais tomber sur la Carte suivante qui m'annonce Naissance: je fais bien que cette femme est née, puisque je lui parle; raisonnons: certe femme vraisemblablement tombant sur Naissance, va peut-être m'instruire davantage: je vois ensuite Campagne; je dis, naissance sur la Campagne; mais avant d'aller plus avant, est-elle mariée? je ne fais point, puisque rien ne l'annonce: le sera-t-elle? Nous verrons: mais nous voyons déjà que cette femme est noble, née à la campagne, qu'elle ne se conduit pas bien, &c.

Quelle est la premiere signification la plus sensible? Est ce le numero 8 de la Carte de la Campagne, qui signifie Richesses? Est-ce le 10 de Carreau suivant, qui signifie Or? Est ce son numero 6 qui signifie Eau? Réfléchissons, & disons qu'après sa naissance, elle pouvoit être riche; mais



que ce qui pouvoit le plus dominer sur ses sens , étoient les Elémens , comme chose primitive à tout , sur-tout dans cet instant : je conclus de-là par le raisonnement , que cette femme est née à la campagne, au bord de l'eau, que je nomme Riviere, qui me fait dire Riviere ; & pourquoi ne dis-je point Mare d'eau , Puifard ? parce que réfléchissant tout mon Jeu , je trouve *bon* qui m'a guidé dans cette explication indéfinie : ainsi je dis que la riviere étant meilleure qu'une mare , je dois dire *riviere* , & non *mare* : si je trouvois bon & mauvais , je dirois *mer* ; mais si l'on dit *femme du monde est donc bon*, le *bon* étant aussi proche d'elle , cette raison est fausse , femme du monde est définie : suivons le numero 8 ; richesses , sur qui ? sur Or , n'est pas terminée : suivons sur le Etteilla ; quelle est cette Carte *vous-même* à présent , la Dame de Pique ne devant être vous , que jusqu'à ce que vous ayez rencontré le Etteilla , ce qui seroit infailliblement au troisieme Coup qui seroit celui du Etteilla , je dis donc , Richesses & Or pour le Etteilla qui est vous. Est-ce présent , passé ou avenir ? consultons le Jeu : s'il se présente en place de ces trois tems quelque autres significations suivies , nous attendrons à savoir le tems dans d'autres coups ; si cela ne se présente plus, nous n'en parlerons point ;

45  
car il n'est pas possible de dire chose que l'on ne fait pas. J'ai vu tirer les Cartes pour des affaires particulieres & ne pouvoir les rencontrer, parce qu'il ne se présentoit point un Tireur de Cartes, tels que ceux que j'ai sous-entendu, auroient trouvé l'affaire du premier Coup; c'est au moins pour votre argent, ce qu'il vous auroit fait croire, ou ce qu'ils auroient cru eux-mêmes, comme les Bourgeois qui n'en savent pas davantage; car souvent ils disent que la mort d'une Belle-mere signifie la perte d'un procès, &c. Le Etteilla tombant sur le Roi de Cœur qui, comme vous voyez à côté, & qui signifie Cloître, termine la signification des richesses; car Cloître & Richesses n'est pas d'accord avec les gens du monde: je dis donc Cloître, pour qui? pour celui pour qui je tire les Cartes, parce que cette signification ne doit point varier: est-ce présent? non; le passé qui suit vous dit que cela a été, par qui? par le numero 2 suivant qui est votre pere, qui lui-même se trouvant entre passé & Saturne, me fait dire qu'il est mort, le passé étant tombé sur lui, lui sur Saturne; si le passé n'étoit point là, je ne dirois point qu'il est mort, les Cartes se devant toujours réfléchir par le plus sensible.

Mais revenons au Roi de Cœur; c'est



un homme blond qui tombe sur Amant ; je dis que vous avez un Amant , qu'il est blond : si votre Amant tomboit sur blond , je ne dirois point cela ; car il lui feroit impossible d'aller chercher sa couleur , mais bien la couleur qui l'est venu trouver : tout cela est assez facile à entendre ; il ne faut que combiner & réfléchir un peu pour que vous soyiez satisfait. N° 10, remarque dans la figure pour qui , pour la premiere personne qui vient après ; s'il n'y en avoit pas , ce seroit pour le Roi de Cœur : mais cet Amant , car Amant est une figure , en conséquence je dis qu'il est blond & marqué dans la figure.

Suivons votre pere par l'enchaînement du Cloître à tomber dans Saturne ; mais voilà par contre-coup un homme que vous connoissez , qui y tombe aussi ; car toutes les figures qui viennent dans votre Jeu sont de vos connoissances , soit que vous le sçachiez , ou que vous l'ignoriez : mais cet homme n'y est pas encore ; car tomber sur Saturne , ou Saturne sur la personne , est différent ; Saturne retombe sur entreprise , c'est-à-dire qu'il fera mourir une entreprise , de quoi ? d'un présent qui fuit , avantage au Jeu. Les deux du talon , vous êtes grosse d'un garçon ; je ne vous vois point mariée ; nous pourrons le sçavoir dans l'autre coup ,

de même qu'Esprit, rapport à ce que l'as n'a qu'une signification, & qu'Esprit est le dernier du Jeu. Si Esprit étoit dans un coup & qu'il n'eût pas de rapport aux Cartes qui le suivroient, ni à celles de devant, je dirois Esprit pour vous.

Mais voyons l'âge ; c'est ordinairement par où l'on commence , lorsque le coup n'est pas blanc ; néanmoins vous ne pouvez guères voir votre âge vous - même, comme plusieurs minuties , dont vous êtes pertinemment sûr : mon Jeu est un amusement qui , comme je l'ai déjà dit plus haut, ne veut point être contrarié. Revenons à l'âge de cette femme que j'ignorois : après le Etteilla je prends le second N° sur son assiette , parce que le premier ayant fait une triple explication dans le premier coup , ce que vous pouvez vérifier , il n'en peut faire quatre ; le N° 27 est renversé , il ne compte point de deux manieres , tant parce que ce N° est plus haut qu'il ne faut pour les deux sexes , que parce qu'il est renversé ; le N° 2 non plus ; le 7 est renversé ; le N° 28 ne peut compter de deux manieres , & en faisant la roue, le 26 , le 18 , le 9 , tout cela ne compte pas ; mais le N° 8 sur son assiette compte : disons donc, 13 fois 8 font 104 ; le quart est 26 ; à présent je regarde le premier N° ensuivant, qui ne doit compter



ter qu'en deuxième: pour des mois, je n'en vois pas ; je dis donc à la personne : Vous avez 26 ans juste.

Voyons à présent les ensembles des douze , car les deux du talon comptent toujours séparément. Trois neuf, vous avez été imprudente , rapport au passé qui est dans le coup ; vous devez bien sentir que si j'avois vû avenir après passé , ou en faisant la roue en place du Roi de Cœur & des autres avant , de même que présent , j'aurois dit : Vous serez imprudente ; mais imprudente de quoi ? l'on consulte tout le plus sensible du jeu, & on le nomme, comme, par exemple, d'Amant de Cloître.

Il n'y a pas d'autres ensembles ; voyons les rencontres de vos N° : le 26 & le 28 ne disent rien ; le 18 & le 7 non plus ; le 9 & Saturne , qui n'a pas de N° , ne peuvent compter ; le 8 & le 2 ne comptent pas ; le 6 & le 27 ne comptent pas ; le 1 & le 10 non plus : dans ce coup il n'y a pas de N° de rencontre ; mais par combinaison , dans ce coup ne voyez-vous point comme moi que cette femme a commencé à donner dans le faux à la campagne, & non à la Ville qui n'y est pas ? Relevez vos Cartes de cette manière une à une dans votre main. Noblesse tombe sur Jeu, votre noblesse va aux jeux, en la risquant par votre conduite:

rancune sur un présent , rancune qui naît d'un présent : femme du monde , sur avantage , de quoi ? d'avarice ; suivons , sur entreprise , un peu de réflexion , & comme moi , vous direz dans son état , cette femme entreprend avec avantage , parce qu'elle est avaricieuse. Naissance sur Saturne : bon ne dit rien , ne retombant sur rien ; mais votre naissance s'en va mourante , & par contre-coup , égard à votre Jeu , je dis que le bon de votre naissance périlite : ce bon n'est pas une règle , je le dis rapport à l'enchaînement du Jeu que j'ai vû.

Campagne sur pere , nous l'avons vû mort , en conséquence je dis que c'est à la campagne ; il faut , pour expliquer cela ainsi , réfléchir & prendre le sensible. Richesses pour un homme de vos connoissances : or que vous avez eu dans le passé , mais n'en dit pas plus ; eau pour Amant ; il vaudroit mieux qu'il eût du vin , il le vendroit , cela entend qu'il périlite ; mais peut-être , me direz-vous , si ces deux Cartes viennent ainsi pour plusieurs Amans , ils se trouveront qu'ils auront toujours eau : oui , toujours bienheureux si ces deux Cartes ne retombent point sur Saturne ; d'ailleurs , faut mieux qu'eau tombe sur eux qu'eux sur l'eau , il y a moins de risque. Etteilla , qui est vous-même , tombant sur



un homme , cela annonce quelque chose ; nous verrons dans un autre coup de même que remarque dans la figure , qui ne dir plus pour qui. Dans les deux du talon je n'y vois ni ensemble de Cartes , ni rencontre de N°. Le coup est fait , si j'en exempte , qu'en le combinant bien , l'on pourroit encore y trouver quelques petites choses , comme j'ai vû à cette femme , qui donnoit dans le faux à la campagne ; mais je n'y vois rien qui soit bien intéressant.

Si vous lisez ce coup sans mettre les mêmes Cartes sur la table , & que vous lisez aussi promptement que vous liriez une histoire , il se trouveroit qu'à la fin vous auriez perdu votre tems. Ce Livre demande à être lû doucement , & à être réfléchi ; & si vous dites ne point m'entendre , c'est que vous allez dix fois trop vite.

Passons au deuxième coup : on en tire 27 , & on les pose 9 à 9 , tels que vous les voyez ; les six derniers est ce que l'on met au néant , & ce qu'il faut expliquer comme choses dans la vie que l'on met au rebut.

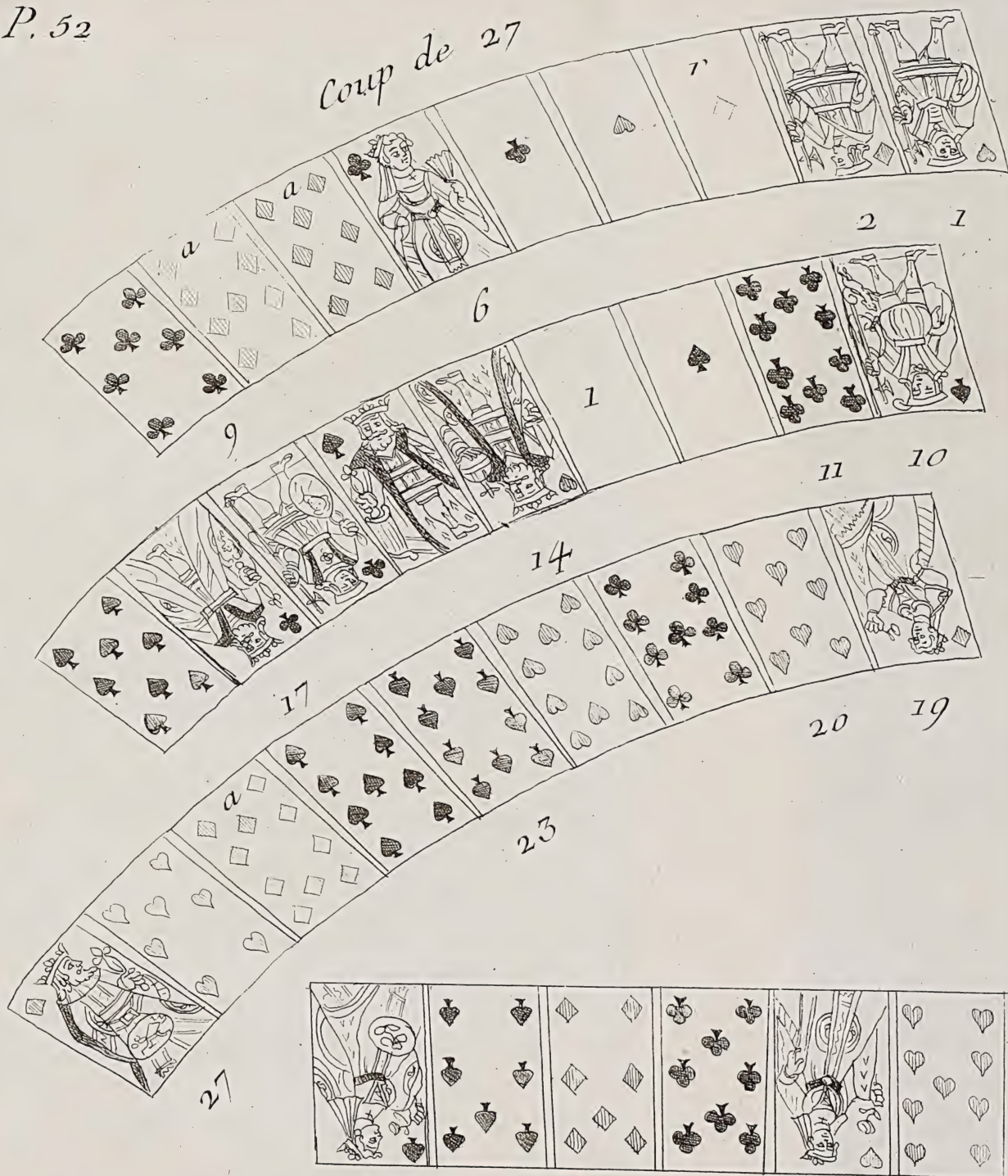
Pour les significations des Rois, Dames, &c. ensemble , on les rencontre des Numéros deux à deux.

Vous ne les expliquerez que dans chaque rangée des 9 , & non dans les 27 ensemble ; mais ce n'est pas tout , l'on ne pose point ces Cartes comme le coup de 12 ; l'on met la première venante après la coupe au N<sup>o</sup> 1 , la deuxième au N<sup>o</sup> 19 , la troisième au N<sup>o</sup> 10 , & l'on recommence jusqu'à 27 en suivant la même route : je vous prie de me suivre de point en point.

Voyons , expliquons ce coup ; mais vous devez vous ressouvenir qu'il faut , avant toutes choses , combiner si dans les vingt-sept Cartes il ne s'y trouve pas un coup entier intéressant , ce qui est des plus essentiel ; je reviens comme supposant n'en point voir : le Valet de cœur tombant sur le Valet de Carreau , nous dénote un garçon charain-blond , devenant Domestique ; le N<sup>o</sup> 12 dénote enfant , tombant sur le 4 , qui dit parent ; je dis donc que c'est un enfant , jeune homme de vos parens , qui va se mettre Domestique : mais j'apperois trois as renversées , & deux Valets avant renversés ; cela me paroît assez intéressant ; pour réfléchir , ces deux Valets signifient société ; ces trois as libertinage ; en conséquence je dis que vous êtes en société de libertinage , ce qui me donne soupçon que vous n'êtes point marié ; cela n'est pas une assez grande preuve ; conti-



Coup de 27



Ce talon du jeu tombe au néant  
et s'explique ainsi.





nuons: Billet sur Table extraordinaire : vous voulez en sçavoir davantage , combinez ces neuf Cartes , & vous verrez que ce Billet vous sera apporté par un Domestique provenant d'un chatain-blond , & que cette Table extraordinaire se passera avec une femme brune sur qui la Table retombe : beau-pere tombant sur noblesse , car Table a compté dans ce premier coup , je dis que vous avez un beau-pere , en conséquence que votre pere est donc mort ; vous voyez bien que c'est votre beau-pere qui a été chercher la noblesse , en conséquence qu'il l'a achetée ; car la noblesse vient à mesure qu'on la gagne sans l'aller chercher : or je peux supposer qu'il n'est pas noble, en attendant que le jeu me confirme davantage.

N<sup>o</sup> 26 , rancune, tombant sur une femme brune , c'est une femme à qui vous en voulez , rapport à des bavardises faites sur la campagne ; son N<sup>o</sup> 8 Richesse tombe sur retard , vous tarderez à être Riche , mais vous le ferez , car ce retard tombe sur argent ; N<sup>o</sup> 7 tombe sur 30, pauvreté sur haine ; la pauvreté vous fera haïr ; je dis que c'est vous qui haïriez quelqu'un rapport à sa pauvreté ; ce qui seroit le contraire si le N<sup>o</sup> 30 tomboit sur le 7 : deux Valets , Société ; trois As, libertinage ; je l'ai

dit dans le commencement de mon coup ; je ne vois aucun N<sup>o</sup> de rencontre ; relevez ces neuf Cartes ; le Valet de Cœur & le 7 de Trefle , un chatain-blond qui tombe sur haine ; son N<sup>o</sup> 12 du Valet , un de vos enfans qui tombe sur argent , un Domestique qui tombe sur pauvreté ; il est dans votre Jeu, ainsi il a du rapport avec vous, soit par connoissance , &c. Son N<sup>o</sup> 4 un de vos parens , qui tombe sur retard de vous parler, ou de ses affaires , un Billet tombant sur Richesse , que vous envoyez. N<sup>o</sup> 5 , votre beau-pere qui est à la campagne , Table extraordinaire tombant sur bavardise ; c'est à la Table que nous avons vû déjà qu'il y sera tenu des paroles ; une femme de vos connoissances, tombant sur noblesse, rancune au néant.

Tous les coups de Cartes en général , s'expliquent comme j'ai déjà dit touchant le plus intéressant , c'est - à - dire qu'il faut sacrifier tout ce qui ne porte pas coup, pour ce qui nous intéresse, en observant néanmoins d'y revenir après ; car telle chose qui n'existe point , pourroit, si elle existoit , être beaucoup intéressante pour nous: vous voyez que dans ce coup de neuf j'ai expliqué deux Valets & trois As , sans attendre à la fin , comme dans mon premier coup ; mais c'est qu'en réfléchissant les neuf Car-



tes , je vois ces cinq sensibles comme chose intéressante.

Revenons à la deuxième rangée: je combine mon coup , j'y vois une explication dans les premières Cartes , je commence par les expliquer ; un Espion tombant sur Amant ; Amant tombe sur Vénus ; Vénus sur le Etteilla , qui est vous ; le Etteilla à côté du Roi de Cœur , qui dit Cloître , & par son N<sup>o</sup> 10 , Tuteur à côté d'un homme de robe , un frère & un époux ensuivant qui tombent sur maladie ; je reviens à la première , je vois rapt dans le passé touchant Vénus tombant sur vous.

Voilà comme j'explique ce Coup , c'est-à-dire comme je le mets en règle. Vous avez été enlevée dans le passé par amour d'auprès de votre époux qui en fut malade ; un espion viendra vous prendre avec votre amant dans les plaisirs , & vous renfermera ; & quatre personnes, dont est votre époux , votre frère , votre tuteur & un homme de robe, se consultent pour votre cloiture ; je ne vois nul empêchement ni manque ; je dis donc d'après cela , que vous êtes marié , que vous avez été enlevée , & que vous ferez renfermée à ce sujet , parce que vous ne l'êtes pas à présent , & que le passé ne s'entend que pour la possibilité. Il faut à présent reprendre tous les noms des Cartes

qui n'ont rien dit, & laisser les significations qui ont parlé: chatain brun de vos connoissances tombant sur science, un garçon & un homme brun qui s'entretiennent de vous avec prudence. Voici l'ensemble; 2 valets, société; 2 rois, projet; il n'y a pas de rencontre de n°. non plus dans ces neuf Cartes: relevez vos Cartes; Espion tombe sur prudence, cet espion qui vous prendra sera prudent; numero 19, enlèvement sur maladie; double signification dans l'événement du cloître ou de la prison que vous devez attendre; amant tombant sur époux, je dis que votre amant connoît votre époux. Passé sur homme chatain - brun, homme que vous ne voyez plus. Vénus tombant sur votre frere, je dis que les plaisirs cherchent votre frere, & non lui les plaisirs: vous tombant sur science, un homme de robe tombe sur tuteur; explication entre eux deux rapport à vous; un homme blond que vous mettez au néant; à la troisieme rangée une femme, ensuite une fille blonde, ce sont deux personnes que vous connoissez: le numero 3, c'est votre mere; le numero 15, elle est avec des fleurs, héritages en perte; indiscretion de votre mariage forcé pour vous; car il n'y a pas d'autres figures. Ecclésiastique entre le feu & l'eau, discord entre vous & un Ecclésiastique. Or dans  
votre



votre pensée ; Cœur pour un homme , si-  
 délité s'en va. Voyons l'ensemble ; 2 dix ,  
 vous attendez , quoi ? suivons , 15 & 16 , qui  
 sont les numeros de rencontre , la paix vrai-  
 semblablement pour vous en retourner dans  
 votre patrie , ou pour mieux dire , la paix que  
 vous préméditez faire avec votre mere & vo-  
 tre famille , qui suivent dans le relevé de vos  
 Cartes ; ce qu'il faut faire à présent suivant  
 la règle , les prendre dans votre main une à  
 une en les nommant ; femme qui vous est  
 fidelle , votre mere qui parle à un homme ,  
 fille blonde dans votre cœur , fleurs dans vo-  
 tre pensée ; vous les aimez beaucoup , ou  
 haïssez beaucoup ; mais je ne puis vous  
 dire lequel des deux , ne le voyant point à  
 présent ; effets qui tombent , ou sont sur  
 l'eau pour vous ; indiscretion d'or , héritage  
 d'un Ecclesiastique ; mariage forcé en per-  
 te , feu au néant , cet élément s'éloigne de  
 vous.

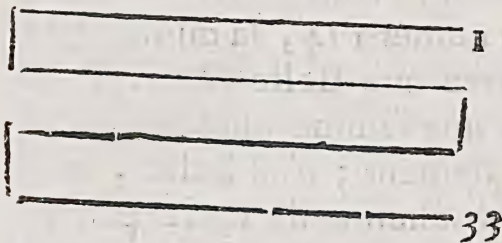
Voyons le talon ; vous mettez au néant  
 la victoire , son numero 14 , la curiosité de  
 savoir si vous aurez une Belle-Mere. Vous  
 mettez au néant une femme chataine-blon-  
 de , votre éloignement ; c'est à-dire , que  
 vous vous rapprocherez de votre patrie ;  
 vous mettez au néant une fille chataine-bru-  
 ne , le bon de votre naissance , l'amitié ,  
 l'indécision , l'avarice , & une femme du

monde, voilà votre coup de 27 fait.

Passons au troisieme qui est le coup du Etteilla ; il se fait de deux manieres, quoiqu'il se pose de même.

Voilà la route qu'il faut suivre pour une des manieres de l'expliquer : après les avoir posées sur table telles que vous les allez voir, l'on combine tout le coup entier, & l'on annonce ce qu'il dit comme les numeros deux-à-deux, c'est à-dire d'une carte à l'autre, dans chaque rangée, les ensembles de 4 rangées, comme 4 rois sur leurs assiettes, 3 dix renversés, &c.

Enfin l'on doit regarder tout ce qui parle dans tout le coup, excepté comme j'ai dit dans les deux numeros de rencontre qui ne se voyent que dans les 4 rangées l'une après l'autre seulement. Quand tout est bien expliqué, qu'il n'y a plus rien à voir, l'on commence à l'as de trèfle, & l'on suit de cette maniere.



En retournant sur ses pas, & disant, Etteilla, As, Roi, Dame, Valet, Dix,



Neuf , Huit & Sept , Etteilla , Roi , &c.

Si le Etteilla vient en le nommant , l'on continue toujours de le prononcer tout comme s'il étoit resté , & à mesure qu'il tombe une Carte que vous nommez , vous la mettez sur la table de cette maniere.

									B	A
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

La premiere à l'A , la seconde au B , ainsi des autres en suivant : lorsqu'il n'en sortira plus , vous releverez le reste de vos Cartes , vous les battrez , couperez , & vous regarderez les deux Cartes dont l'une sur le talon , & l'autre de dessous , que vous expliquerez , ainsi que toutes les Cartes telles qu'elles sont venues , comme au coup de douze.

Mais passons à ce coup du Etteilla pour cette femme. L'on place ces Cartes une à une de cette maniere , comme pour l'autre coup que je viens d'expliquer ; ensuite l'on combine tout le Jeu , en prenant d'un bout à l'autre les 8 en travers , & les 4 en hauteur. Si dans les 33 ils s'expliquoit un grand coup suivi sans nulle interruption comme le sujet d'une grande affaire , son commence-

ment, les hauts, les bas, & sa conclusion, vous les expliqueriez tout de suite, & reviendrez sur vos pas; mais il faut que toutes les Cartes une à une parlent, soit de nom, de surnom, de contre-coup, &c. Je répète donc qu'auparavant de commencer ce coup, il faut, comme tous les autres, le bien combiner, & après, suivre cette route. Commençons par les huit premières; je découvre une explication trop marquée pour ne pas l'expliquer; je reviendrai bien après; c'est ainsi qu'il faut faire à tous les coups; je dis que voilà ce qui me frappe le plus.

Le numero 26 & le 5, mauvais, tombant sur le Etteilla, le Etteilla sur Saturne, Saturne sur Eau, Eau sur Amant, Amant sur Empêchement, Empêchement sur bon, il ne faut qu'un peu de réflexion pour expliquer ce coup. J'ai dit plus haut que Eau, accompagnée de bon & mauvais, signifioit Mer; je vous vois, votre amant & vous, tomber sur de mauvaises Cartes; je vois après un empêchement tombant sur bon; je dis que vous & votre amant avez manqué de périr sur mer, en conséquence que vous avez donc voyagé sur mer; si Saturne n'y eût pas été, que mauvais n'eût point tombé sur vous, j'aurois dit simplement que vous avez voyagé sur mer; mais



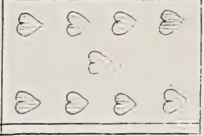
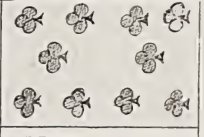

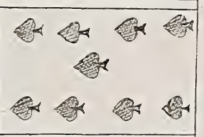
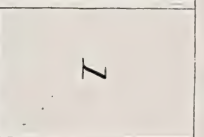



8







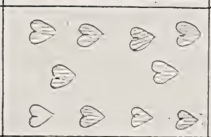
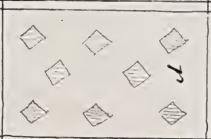
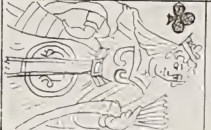
*Coup du atailia*

2

1

							
--	--	--	--	---	--	--	--

17...

								
---	---	---	---	--	---	---	---	---


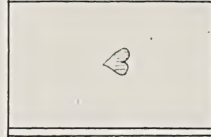





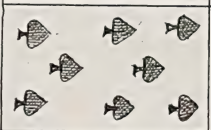
9

25.

							
---	---	---	---	--	---	---	---

...18

...26

							
---	---	---	---	--	---	---	---

35

30

27





ce qui me fait dire que cela a été, c'est que le passé se trouve dans ce coup; mais reprenons; bourse d'argent tombant sur vous, c'est-à-dire qu'il vous viendra de l'argent, sans que vous l'alliez chercher: Orphelin tombant sur Saturne, Or sur Amant, Eau sur le passé, j'ai expliqué cela; Ennui sur Naissance d'être né; Empêchement sur bon d'une lettre, solitude pour une femme brune, bavardise qui causera du chagrin; fin tombe sur héritage, c'est un mot à deux entendre; mais le plus sensible rapport au jeu de cette femme, est qu'elle héritera avant peu; mariage forcé pour garçon brun; esprit & argent sur espérance, par un tour de votre esprit vous aurez l'argent que vous espérez; haine sur force n'est pas définie, sur qui? sur ou contre une femme blonde; inconstance sur chataine-brune; éloignement sur entreprise; avantage sur un homme que vous aurez; fidélité; si vous réfléchissez, vous verrez que j'ai, contre la règle, suivi une route différente; mais j'y ai été contraint: j'arrête à fidélité qui ne me paroît point avoir beaucoup de rapport avec présent, & je reprends présent sur un homme blond; c'est vous qui le ferez; Jeu sur un homme remarquable dans la figure; homme de robe tombant pour vous sur Vénus; science sur pleurs; Vénus entre ces

deux Cartes donne à réfléchir par contre-coup , d'où proviendra cette science & ces pleurs : vous allez prendre garde encore que je m'écarte de la route ; jalousie sur femme , je devrois dire sur air ; mais femme ne seroit pas expliquée ; car il faut que je suive ; votre jalousie donc tombera sur une femme ; sera-t elle brune ou blonde ? courez le jeu & voyez laquelle couleur première se rencontrera en femme, ou fille ; c'est le huit de Cœur , elle sera blonde. Revenons ; air , j'arrête , car il ne signifie rien ; en le faisant retomber sur domestique , je reprends la règle dans la première explication , & je dis ; Domestique malade , parens prudens , femme du monde sur châtaine - blonde , avarice sur sœur , garçon blond sur desir , généreux par hypocrisie , envoyé sur commerce , compagnie d'un homme , époux reste ; Etteilla à côté du 9 de Pique , vous êtes humaine.

Voyons les rencontres de vos n<sup>os</sup> 26 & 5 ; nous l'avons expliqué en commençant le 24 & le 7 , désunion ; 28 & le 3 , vie extraordinaire : dans tout le coup je ne vois que ces trois rencontres de n<sup>o</sup>. Voyons à présent l'ensemble des Cartes.

Trois Rois , vous vous consulterez ; trois Dames , vous serez trompé par les femmes ; trois Valets , dispute ; 4 As, Lo-



terie : il faut consulter s'il y a bon ou mauvais ; mais mauvais s'y étant trouvé en commençant, c'est pourquoi vous attendrez un moment plus favorable pour y mettre ; deux dix , changement ; deux autres dix , attente ; quatre neuf, usure : je ne vois point que cette femme soit à présent usuriere , mais cela commence à m'annoncer qu'elle pourra le devenir ; trois huit , spectacle ; deux sept , petite nouvelle ; deux autres sept , conduite. A présent ôtez le Etteilla du Jeu, mettez en place la Dame de Tréfle : relevez vos Cartes.

Bourse d'argent sur prudence , vous recevrez de l'argent dont vous userez prudemment : orphelin malade , chagrin fidele , chagrins qui dureront ; fin pour un homme ; femme brune avare ; bavardise sur femmes du monde ; héritage sur jeu, vous y jouerez votre héritage ; mariage forcé par présent, Saturne sur sœur , garçon chatain-brun , remarquable dans la figure , esprit sur homme blond ; or venant généreusement, eau sur garçon blond, argent sur science ; haine tombant sur un homme de Robbe , Amant hypocrite ; passé tombe sur desir , espérance de Vénus ; ennui de compagnie , empêchement d'envoyé , femme blonde jalouse , inconstance qui fera pleurer , naissance sur travail , chataine-brune sur air , éloigne-

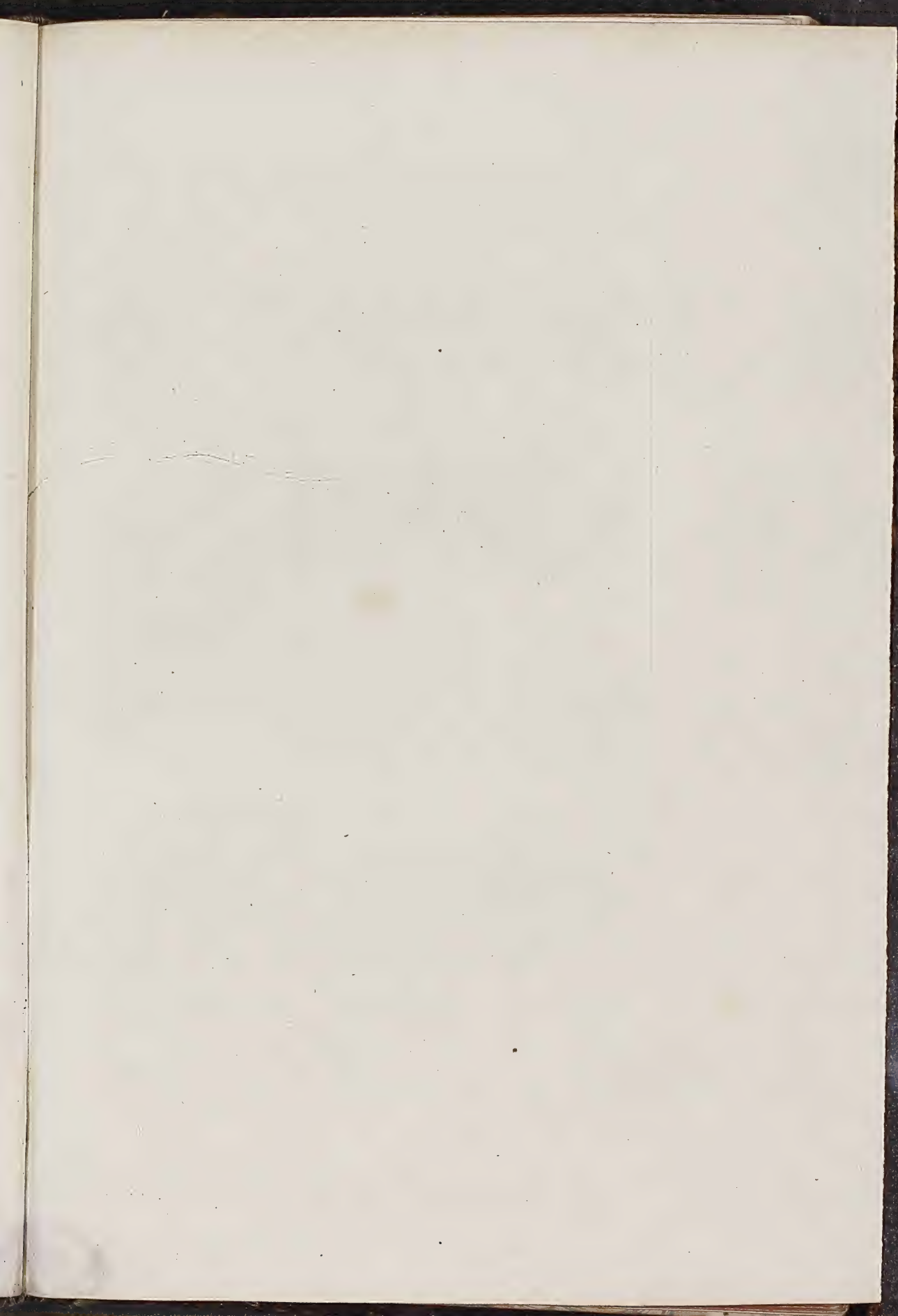
ment d'une femme , Lettre de votre époux ;  
solitude sur homme, entreprise sur parens :  
l'on reprend , si l'on veut , les huit en tra-  
vers de la même maniere ; mais je ne vois  
rien de plus intéressant à l'histoire de cette  
femme que héritage au loin , fidele Dome-  
stique , présent d'air , homme blond jaloux ,  
remarques qui lui proviendront de ces  
pleurs , maladie pour son époux , labeur  
dans son état.

Je vous ai dit que lorsque quelque signi-  
fication dit des choses peu intéressantes  
pour vous , on les doit passer ; comme si je  
vous racontois que le Grand Turc est le  
vainqueur ou le vaincu du Grand Mogol.  
Passons à la Roue de Fortune : voilà com-  
me elle se fait.

L'on aura un soin particulier de ne point  
se tromper aux significations de la Roue ,  
lorsque l'on la fera. Chose principale , il  
faudra se ressouvenir que le 8 de Tréfle , le  
8 de Carreau , l'As de Pique , tels qu'ils  
sont posés , sont sur leur assiette , que le Roi  
de Tréfle le Valet de Pique , le 9 de Tréfle  
est renversé , ainsi de regarder les autres ,  
ce que l'on verra aisément en retournant la  
Roue , comme au chapiteau le Roi de  
Cœur est renversé , le 7 de cœur sur son  
assiette.

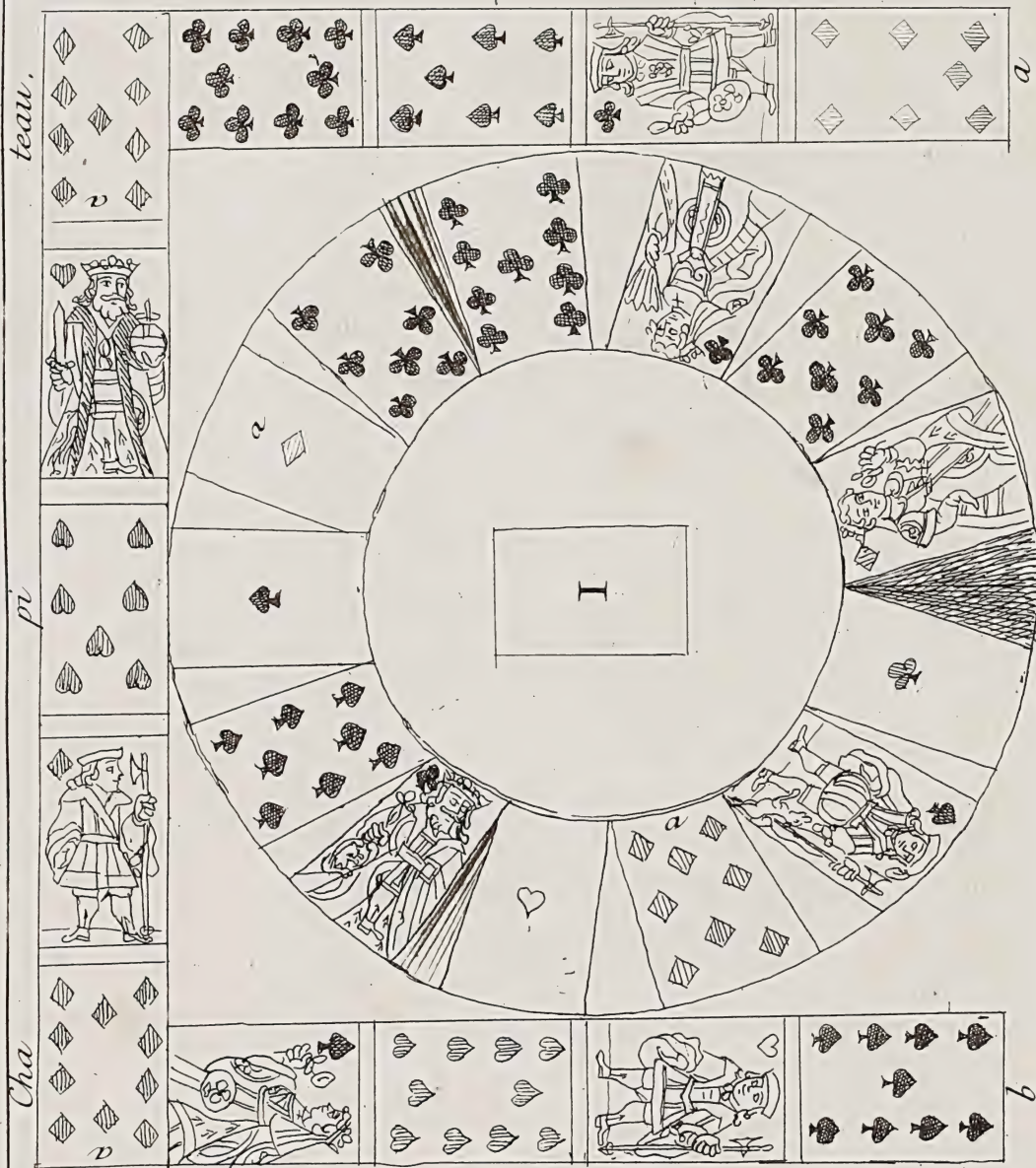
Avant





Coup de la roue de fortune

P. 65.





Avant tout l'on prend le Etteilla, & l'on le met où vous le voyez ; après l'on bat, & l'on coupe à l'ordinaire, & l'on pose les deux colonnes en commençant par le bas A & B. L'on fait après la roue en commençant par la Dame de Carreau, & en dernier l'on pose le chapiteau. La colonne A, est le passé ; la colonne B, est l'avenir ; le chapiteau est le présent ; les 4 premières de la roue s'expliquent avec la colonne A, les 4 dernières avec celle B, & les 5 du milieu avec le chapiteau qui est le présent ; de manière que vous posez vos Cartes en suivant le plan que j'ai tracé, & vous direz, le Etteilla à côté de la Dame de Carreau, signifie Caractère, le 9 de la colonne qui dit bon ; la personne dans le passé a eu le caractère bon ; ainsi toujours de même deux-à-deux ; observez qu'il n'est pas dit que la personne l'ait mauvais ; à présent en général l'on ne peut dire ce que l'on ne voit pas : à côté du 8 de Trèfle, & le numéro 25, la personne étoit foible d'esprit, n'est pas pour cela dire folle, mais pas beaucoup expérimentée ; à côté de la Dame de Trèfle, elle a été injuste dans ses forces, c'est-à-dire, qu'elle n'a pas eu assez de forces pour se vaincre ; à côté du 6 de Trèfle, ingratitude pour l'avenir, c'est-à-dire, faire des folies, jeune.

Voyons présentement l'avenir ; à côté de l'As de Tréfle , vous serez mis en prison ; par Saturne , veut dire par la mort de quelqu'un ; à côté du Valet de Pique , Mariage double , & enfant ; vous serez marié deux fois , & vous aurez des enfans des deux mariages ; à côté du 8 de Carreau , vous serez sage & envieux , c'est-à-dire , sage conduite ; à côté de l'As de Cœur , vous serez méfiante & avaricieuse.

Voyons le présent ; le Etteilla à côté du 7 de Tréfle , imagination sur pauvreté ; vous vous imaginez être plus pauvre que vous n'êtes , parce que vraisemblablement votre ostentation n'est pas remplie ; à côté de l'As de Carreau , pressant besoin de Tuteur , vraisemblablement , qui vous dirige mieux que vous ne faites ; à côté de l'As de Pique , Abandon de votre cœur ; à côté du 8 de Pique , Solitude de parent ; à côté du Roi de Tréfle , inimitié sur l'eau.

J'ai fait par-tout quelques abréviations ; mais qui n'entend point qu'inimitié sur l'eau veut dire qu'on n'est pas porté pour être dessus , c'est-à-dire , d'aller sur l'eau ? voilà la première explication faite : il faut à présent revenir sur nos pas , en suivant la même route , & combiner tout ce qui va se rencontrer. Dans les Cartes du passé , deux Dames amies , deux à deux ; Naissance tom-



be sur l'air , c'est à-dire , lorsque vous vin-  
tes au monde , vous étiez en plein air ; Bon  
sur femmes , quelques femmes vous étoient  
bonnes ; Garçon brun de vos connoissances  
tombant sur Art , c'est-à-dire que vous con-  
noissiez un homme à talent ; Esprit sur une  
fille brune ; Espérance que vous avez eu sur  
des bavardises , c'est-à-dire que vous avez  
espéré sur des paroles quelque chose qui n'a  
point eu lieu ; Force pour une femme bru-  
ue , Maison sur Jeu , l'on jouoit dans vo-  
tre maison ; Avenir sur un présent , dans la  
colonne du passé , voilà comme je dérive  
cela ; des présents qui sont encore à venir ,  
que vous espérez , & que vous pour-  
rez avoir. **Voyons l'avenir.** Les n<sup>o</sup> 19 & 12  
des n<sup>o</sup> de **rencontre** désignent que vous se-  
rez politique ; 2 As , que vous serez dupés ,  
relevez vos Cartes ; Mortalité , pour une  
bourse d'argent dans l'avenir ; Chatain blond  
sur Rapt ; Enfant sur Espion ; Ville sur  
Fin , je dis que c'est à la ville que finira le  
feu de votre vie ; Envieux sur Chagrin , qui  
vous causera du chagrin ; Femme du mon-  
de sur Mars , vous serez toujours Femme  
du monde , & occupée , vraisemblablement ,  
de pour & contre. Il y a de quoi réfléchir  
dans cet avenir , & pour voir ce qui ne  
parle qu'à moitié , l'on refait un coup  
de douze , qui dans la pensée doit être

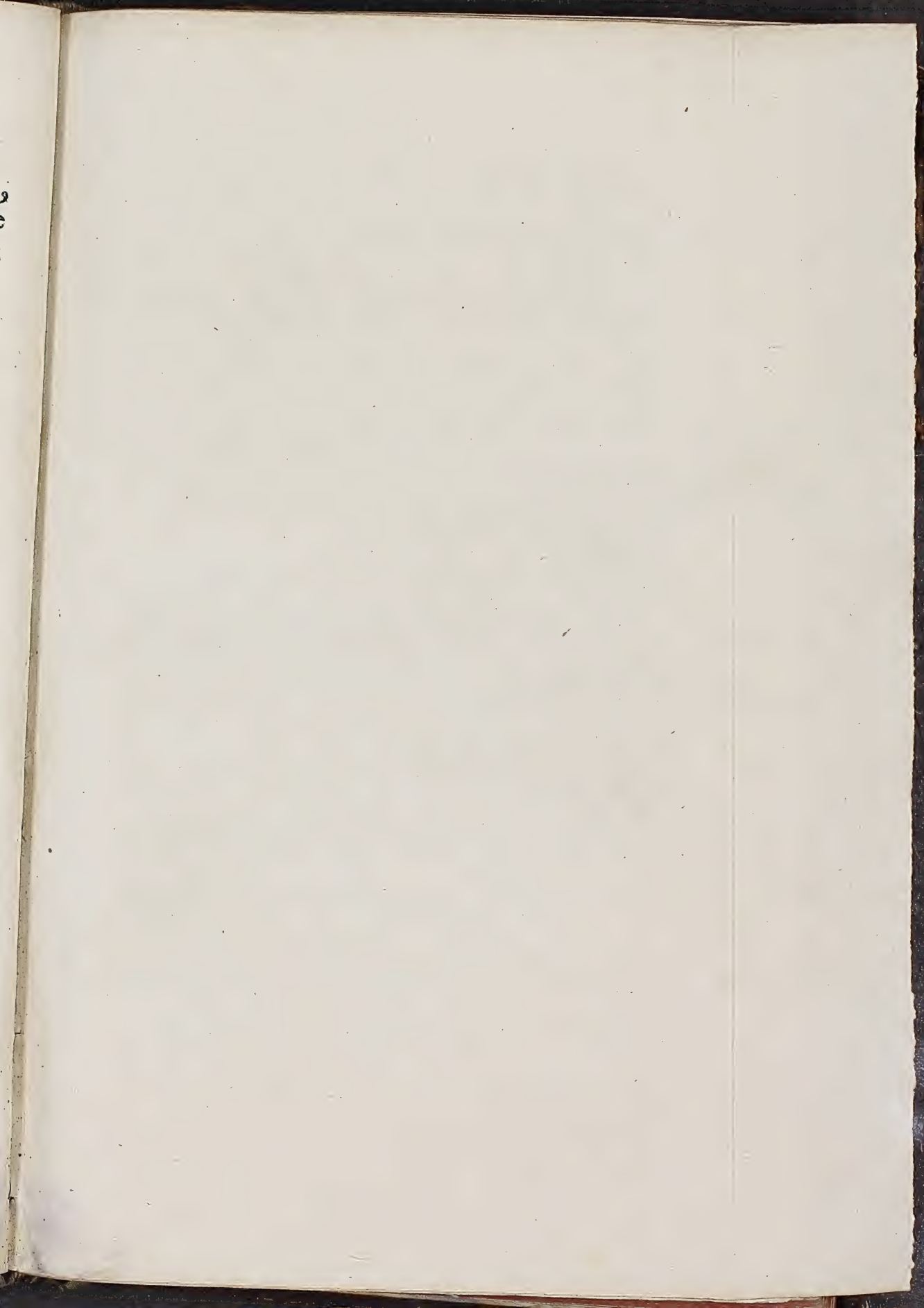
pour l'avenir. Voyons le présent.

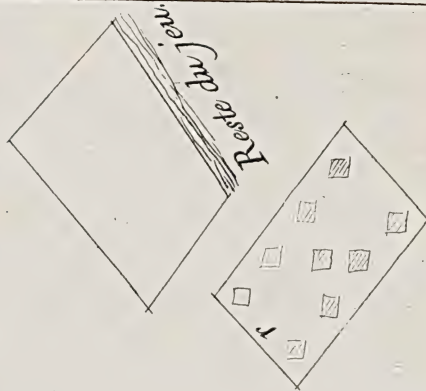
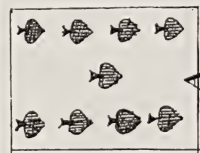
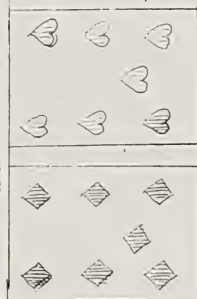
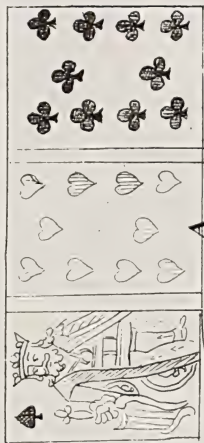
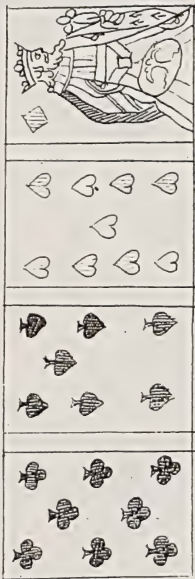
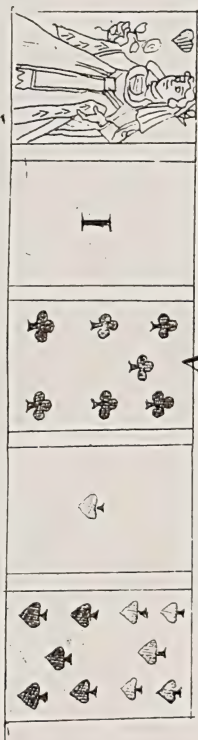
Retard sur haine ; Pauvreté sur argent ; vous êtes pauvre & riche , c'est-à-dire que vous ne jouissez pas du bien que vous avez ; homme Chatain-blond sur solitude ; Tuteur sur lettre , votre Tuteur vous écrira ; Pensée sur grossesse ; Domestique sur prudence ; Parens sur maladie ; Or pour homme brun ; Eau sur moins : l'on s'amuse à refaire cette roue plusieurs fois , quelquefois elle parle beaucoup , quelquefois elle paroît parler tout de travers , mais il faut avant d'en juger bien réfléchir.

Voilà les 4 premiers coups que je fis pour cette femme ; je lui en tirai beaucoup d'autres comme le coup de 12 , pour sçavoir les différens tems où arriveroient les époques de l'abrégé de son histoire ; je fis aussi l'éventail que je vous laisserai à expliquer. Le coup de 15 & l'horoscope, ainsi que plusieurs autres ; mais comme mon Jeu , par ces 4 coups , peut vous conduire à tous ceux mêmes que vous saurez préparer , je m'arrête d'ailleurs pour faire tous les coups de cette histoire , il me faudroit un deuxième volume qui ne vous instruiroit pas davantage pour la maniere de tirer les Cartes.

Voilà la forme de l'éventail , ou la grande pensée du cœur , qu'en expliquant vous-même vous y trouverez des significations re-









latives à la suite de la vie de cette femme : ce coup s'explique comme tous les autres ; les Cartes qui viennent au milieu, comme celles marquées A, sont mises au néant, & expliquées ainsi. Il n'est pas nécessaire de retourner. Cette pensée ou éventail est bien facile ; combinez tout le coup, & voyez si vous l'expliquerez comme il faut que cela soit ; numero 11 & numero 20, Outrage pour vous ; Embarras de Vénus ; 2 & 29 par voleur ; Pleurs pour un homme ; Deux 8, traverse ; Fidélité, ennuyée ; Empêchement sur Religieuse ; 27 sur l'avenir ; Deux 10, changement ; deux 7, conduite ; Saturne au néant : tout ce coup, comme vous voyez, qui se suit , ne doit point avoir d'arrêt , y compris les deux supports ; il dit en abrégé, dans l'avenir vous ferez outragé sur l'amour par des brigands ; vous vous ferez la résolution de changer de conduite : cela n'aura pas lieu ; ceux qui auront fait l'entreprise de vous outrager , fera un homme Chatain-brun ; Avantage pour votre époux : il y a encore beaucoup à parler sur ce coup. Après l'on voit où & en quel tems cela fera.

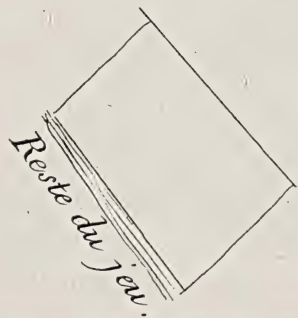
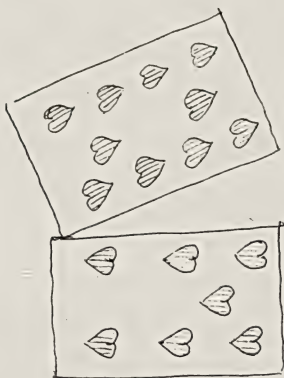
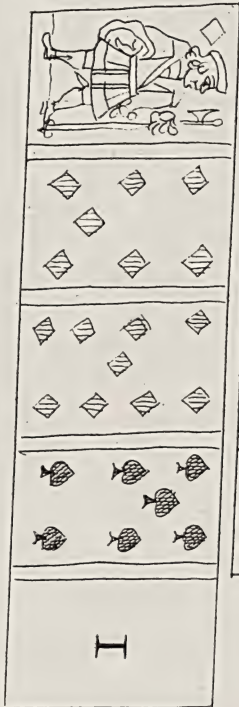
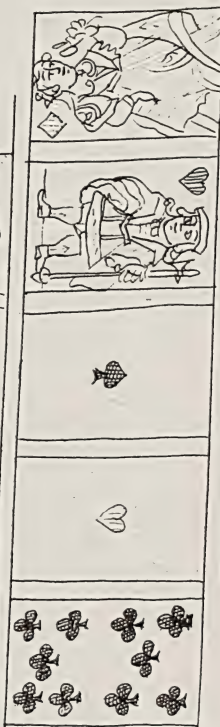
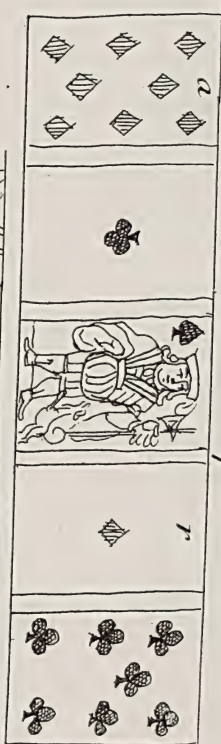
Voilà le coup de 15 , & comment il se fait : l'on bat , l'on coupe , & après l'on pense trois Cartes ; je suppose que ce soit le 7 de Trèfle sur son assiette , argent ; le Dix de Trèfle renversé , amant ; la troisième,

en pensant à Procès, le Etteilla à côté du 7 de Pique. L'on tire toutes ces Cartes hors du Jeu, on les met sur la table, le 7 de Trèfle à la première pensée ; le 10 de Trèfle à la deuxième, au commencement s'entend ; le Etteilla à côté du 7 de Pique à la troisième rangée ; les Cartes qui suivent celles-ci, après que l'on a battu, coupé & pris les premières venues dessus le Jeu pour les arranger à la file des autres, jusqu'au nombre de 5. Chaque dénote ce que l'on doit espérer de ses pensées ; s'il se rencontre quelquefois que ces Cartes ne paroissent rien dire dans une rangée, rebattez, coupez & tirez 5 Cartes que vous mettrez sous ladite rangée, que vous expliquerez pour la même pensée. Il y a dans la pensée d'argent, mauvais, envoyé au néant ; Argent sur campagne : dans celle d'Amant, Amant généreux, Amour au néant ; Amant sur femme : dans procès, Bon, pauvreté au néant ; Vous sur militaire. Ce coup est bien aisé à mettre au net.

J'ai eu un de mes Ecoliers en Province qui par ce seul coup dont je lui ai fait sentir la conséquence, telle que je vais vous la tracer, a passé pour le plus fameux qui ait paru ; voilà avec un air de bonté comme il s'énonce : cette Carte dit Argent, cette autre dit Amant, ces deux signifient Procès ; & revenant un instant après comme à lui, il



Coup de quinte.



P. 70.

I





dit ; choisissez 3 Cartes , l'on ne manque point de prononcer l'une des trois , ou quelquefois l'une & l'autre. Par ce moyen il sçait sur quoi panche le plus la personne: l'on appelle cela , demander aux gens ce qu'ils veulent pour leur donner.

Voyons l'Horoscope. Cet Horoscope est très-différent de tous les autres ; mais il n'est pas différent de lui-même , puisqu'il n'est pas possible de le faire autrement sans être assuré de son peu de valeur.

Vous posez donc ces Cartes , après avoir battu , coupé à l'ordinaire , ensuite vous dites , de quel mois suis-je né ? du mois de Septembre ; combien y a-t-il de lettres pour écrire le mois de Septembre ? neuf ; de même que si c'étoit en Mars, vous diriez 4 ; vous dites donc 9 fois 20 font 180 , le quart est 45 , en conséquence à 45 ans juste vous aurez les significations des 4 premières Cartes suivant ce plan. Pleurs , Amitié , Esprit & Mere ; vous voyez que je prends le nom de la première Carte , le surnom de la seconde , le nom du numero de la troisième , & le surnom du numero de la quatrième : ainsi suivez ce plan jusqu'à la fin, allez à la barre du Etteilla , consultez par la même opération s'il contrebarre, s'il approuve ou s'il vous redonne encore quelque chose à cet âge. La première Carte , c'est le 8

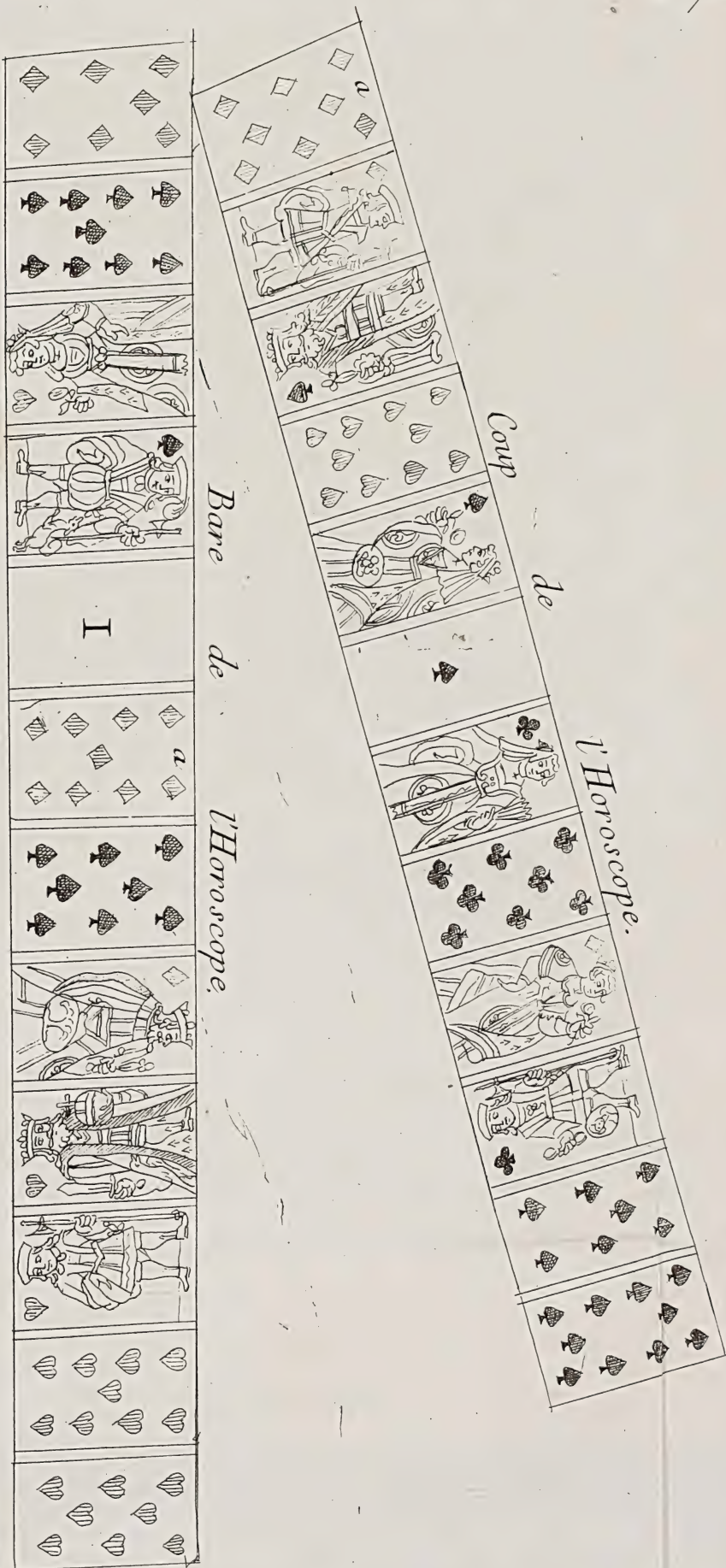
de Cœur ; son premier nom dit fille blonde ; en conséquence vous pleurerez rapport à une fille blonde ; voyons la seconde en suivant ce plan , c'est le surnom qu'il faut consulter ; il nous dit Ennui ; votre Amitié s'ennuiera ; la barre , comme vous voyez , fait périliter votre Amitié.

Voyons à présent à la troisieme Carte ; le nom de son n°. est générosité ; la barre vous augmente, vous aurez un esprit de générosité, en conséquence un bon esprit : l'on peut avoir l'esprit généreux sans dépenser d'argent, en secourant de ses lumieres, de ses conseils, l'opprimé, le pauvre, le foible, la veuve, l'orphelin. Voyons le surnom du Numéro de la Barre de la quatrieme Carte ; il dit Tuteur ; votre mere aura besoin d'un Tuteur. Est-ce-là tout ce qui vous arrivera à 45 ans ? Non , voilà comme il faut consulter le reste ; le numéro 20 & le 12, & à mesure que vous avancerez d'une Carte, vous verrez la rencontre des deux numéros dans l'ensemble des huit Cartes ; je ne vois que deux Valets renversés qui signifient sociétés ; à 45 ans vous serez sujet en société, c'est-à-dire que vous fréquenterez plusieurs personnes. Je ne vois rien autre chose dans cet âge ; passons à un autre : vous dites à présent neuf fois 22 font 198 , le quart est 49 années & demie ; vous faites  
la



Coup de l'Horoscope.

Bare de l'Horoscope.







la même opération pour les 8 Cartes, en laissant la première de l'horoscope & la première de la barre, & vous verrez ce qu'il vous arrivera à cet âge. Ainsi de Carte à Carte jusqu'à la dernière, en suivant bien ce que j'ai tracé pour les quatre premières, lorsque vous arriverez à la neuvième, vous reprendrez au dix de Pique le surnom du N<sup>o</sup>, de même qu'à la Barre, ainsi jusqu'à la fin vous devez trouver tous les noms & surnoms de vos 24 Cartes expliqués; vous n'oublierez pas de prendre garde à l'ensemble des numeros, ce que vous ferez aisément.

Si par hazard il arrivoit que moi ou l'Imprimeur nous nous fussions trompés, avec un peu de réflexion vous corrigerez aisément les fautes qui ne pourroient tirer à conséquence pour l'instruction du Jeu, puisque vous devez connoître tous les noms & surnoms de vos Cartes; ce que, comme j'ai dit, vous ferez bien d'écrire sur le plan de celui de l'Auteur.

Il est encore, comme tout le monde sçait, beaucoup de manieres de se récréer dans le Devinage; mais toutes se doivent regarder pour l'amusement, & préférer celui qui déshonne le plus, que je soutiens être le Etteilla, puisqu'il est une infinité de combinaisons toutes plus amusantes les



unes que les autres. Mais revenons à ces autres manieres ; elles sont dans les plus à la mode, les Taraux, l'étain, ou plomb fondu, le marc du café, le blanc d'œuf: les Cartes ne sont pas plus vraies que tout cela ; mais au moins s'y amuse-t-on avec une plus agréable illusion & plus de goût.

*Mémoire de cette Femme.*

Il y a plusieurs choses que je n'ai point dit dans mes coups ; mais il y en a aussi que j'ai sous-entendu, ce que vous trouverez en dérivant toutes les significations. Je reprends tout son Jeu suivant les tems.

J'ai dit qu'elle étoit travestie en homme, elle est née au milieu de la campagne, au bord d'une riviere, ses parens étoient nobles, son pere est mort, sa mere remariée; elle est mise au Couvent, elle se marie; un de ses parens l'enleve, ils voyagent ensemble, ils manquent de périr sur mer, elle devient grosse, accouche d'un garçon; elle est arrêtée & remise au Couvent; son parent l'enleve une deuxième fois, l'amene à Paris, son mari les suit à la trace, se bat avec l'Amant; l'Amant est renfermé, la femme cloîtrée; son mari qui la retenoit meurt, la mere de cette jeune



femme prend ses intérêts , la délivre du Couvent ; libre , elle sollicite la grace de son Amant , elle l'obtient ; ils se revoyent ; la misère les prend ; elle se marie une deuxieme fois ; l'Amant se marie presque en même tems ; elle quitte son époux pour son Amant , se brouille , & se sépare ; elle revit avec un Commis , tombe dans l'indigence , fait de mauvaises connoissances ; elle est conduite dans un lieu de force ; son mari la reclame , elle revit avec lui ; il meurt , la laisse grosse ; elle envoie ses enfans chez leurs parens ; un homme riche la voit , lui fait des propositions qu'elle accepte ; elle s'amourache d'un Domestique , ruine l'homme qui lui faisoit du bien , enrichit cet Amant qui la quitte ; réduite dans la misère , elle retrouve une ancienne connoissance qui l'habille ; va chez la D . . . . fait des parties , devient femme publique ; trouve un jeune Seigneur , presque enfant , qui s'endette pour elle , de qui la famille veut la faire renfermer ; elle se fait inscrire au spectacle par son Amant ; y débute , est mal reçue ; elle quitte ce spectacle , se met dans une troupe de Province , la quitte , revient chez la D . . . . n'y fait pas ses affaires ; prend un associé Domestique , & une vieille femme , s'habille en étrangere , & partent tous les trois en campagne ; parcou-



rent fuccinctement les villes de provinces, se fait appeller Marquise veuve ; elle trouve des Amans , les ruine à moitié & s'en vient à Paris : honteuse de cette vie , elle s'adonne au jeu , gagne , perd , dispute , a un procès , le gagne avec dépens ; va rechercher sa fille, demeure avec elle , se brouille, vend tous les meubles , & change de nom & de quartier ; l'Amoureux de sa fille la fait chercher , elle est trouvée , plaide en Justice réglée , gagne ; se remet avec sa fille , fait venir son fils ; change de mœurs & de conduite ; marie sa fille à un bon marchand ; met son fils dans le service, se brouille avec tout le monde, va seule en province retrouver un de ses Amans ; revient à Paris , & part pour un Royaume étranger avec lui : c'est où elle en est ; elle est âgée de 39 ans, encore belle femme. Il y a beaucoup d'événemens singuliers dans ces intervalles : l'on pourroit faire une histoire suivie ; mais ce n'est pas mon talent ; les reproches qu'elle s'est faits, & l'envie qu'elle a d'être tranquille le reste de ses jours , nous prouve assez , Lecteur , les remords d'avoir mené une vie sans conduite. Adieu, Lecteurs & Lectrices.

F I N.